KIBER ZONA

1997 birželis
NR.6
Kaina 2 Lt

MĖNESINIS LAIKRAŠTIS NE VIEN KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ MĖGĖJAMS

Šiame numeryje:





Z



20 kovų: žingsnis po žingsnio

PĖSTININKŲ BŪRIAI

Grunt – kariai, turintys lengvus šarvus, lengvuosius ginklus ir rankines granatas.
Psycho – vidutiniškai apsaugoti kariai, apginkluoti vidutiniais rankiniais ginklais ir granatomis.
Tough – labai apsaugoti kariai, ginkluoti raketsvaidžiais.
Sniper – vidutinė apsauga, granatos ir lengvieji ginklai, tačiau gali kur kas toliau šauti nei *Grunt*.
Laser – vidutinė apsauga ir labai veiksmingi ginklai (*laser*), kuriuos tikslinga panaudoti prieš pėstininkus ir lengvai broniruotą techniką.
Pyro – sunkioji apsauga ir ugniasvaidžiai, ypač baisūs pėstininkams.

ARTILERIJOS ĮRENGIMAI

Gattling – sunkusis kulkosvaidis, veiksmingas prieš pėstininkus ir džipus.
Gun – ginklas su mažu veikimo spinduliu.
Howitzer – ginklas su dideliu veikimo spinduliu ir didele griaunamąja galia (patranka).
Missile Gun – ginklas su dideliu veikimo spinduliu, turi didesnę griaunamąją jėgą nei *Howitzer*, bet jo šaudmens greitis ir skridimo nuotolis mažesni, o tai labai neparanku, kai priešas manevruoja.

TECHNIKA

Jeep – lengvu kulkosvaidžiu ginkluotas džipas.
Light – lengvasis tankas su patranka ir lengvuoju kulkosvaidžiu.
Medium – vidutinis patranka ginkluotas tankas.
Heavy – sunkusis patranka ginkluotas tankas.
A.P.C. – šarvuotis, galintis priimti vieną robotą pėstininką, ir tada pėstininko ginklai tampa šarvuočio ginklais.
Cran – remonto būrys, galintis remontuoti tiltus, tačiau visai nesugebantis priešintis.
Mo. Missile – savaeigis raketinis įrengimas. Turi galingiausią griaunamąją jėgą.

1 misija. VIRGIS SOLIDERS

priešo fortas	F	G
C	E	D
A	žaidėjo fortas	B

Tai pirmoji, pažintinė misija. Čia veiksmas vyksta labai nedidelėje teritorijoje ir gaunate menkokas pajėgas. Džipai – tai labai stiprus karinis vienetas. Kas pradžioje turi daugiau džipų, tas paprastai ir laimi.
Šios misijos pradžioje Jūs turite tris *Grunt* būrius (9 robotai).
Visų pirma, užimkite du niekam nepriklausančius džipus, kurie stovi A ir B kvadratuose. Po to plėskite C ir D kvadratų puolimą. Tam panaudokite mišrias grupes iš robotų ir džipų. Pastarieji labai svarbūs, nes gali padėti užimti svetimus džipus.
Pėstininkų grupei centre reikia įsakyti užimti kvadratą E. Žiūrėkite, kad Jūsų pėstininkai paimtų granatas. Šitaip jie galės trumpu keliu persikelti per kalnus. Nutiesę kelią iki priešo forto, pagrindines jėgas sutelkite kvadrate G. Čia užtektų turėti 3 nesugadintus arba truputį apgadintus džipus ir apie 10–15 robotų. Po to pereikite į puolimą.

2 misija. PSYCHOS

Čia žaidėjas pirmą kartą susiduria su tankais. Turėsite progos įsitikinti, kad robotai visai neblogai įveikia vandens kliūtis. Pirmą kartą pasirodo *Psychos* tipo robotai.

priešo fortas		G
		F
E	D	C
B		žaidėjo fortas
A		

Pradžioje turite 4 *Grunt* būrius (12 robotų).
Iš pradžių vieną būrį pasiųskite užimti



kvadratą A, kur yra lengvasis tankas. Dar vienas būrys turi užimti kvadratą B ir su *Gatling Gun* jį išlaikyti. Kitas būrys taip pat turi paimti kvadratą C, kur yra dar vienas *Gatling* ir džipas. Laisvojo būrio robotai kartu su džipu iš C kvadrato gali paimti ir išlaikyti kvadratą D. Tuo metu tankas užima ir išlaiko kvadratą E. Jei reikia, jis padeda kvadrate D. Po truputį, įsigiję reikiamą skaičių tankų, pereikite į puolimą kvadratuose F ir G. Užėmę juos, pribaikite priešo apsaugos likučius ir pulkite fortą.

3 misija. DEATH VALLEY

Ši misija niekuo neišsiskiria. Priešo fortas labai gerai apsaugotas.
Pradžioje turite 2 *Grunt*, vieną *Psyhos* būrį ir vieną lengvąjį tanką.

	priešo fortas	
B		C
A		
	žaidėjo fortas	D

Būtina išlaikyti kvadratą A, kurio vėliava atitverta akmenimis ir saugoma vienu *Gatling*'u. Pamėginkite užimti ir išlaikyti kvadratą B. Kvadrate C galima sutrikdyti gamyklos darbą, ap mėčius ją granatomis. Pasiruoškite atremti lengvojo tanko puolimą, nes vienas *Gatling*'as šio tanko nesugebės įveikti. Kulkosvaidžiui taip pat prireiks paramos.

4. misija DESERT ISLANDS

Šioje misijoje naudojama labai daug robotų. Pagrindinė teritorija yra žemėlapio centre. Labai originaliai

	priešo fortas	
A	B	C
		D
	žaidėjo fortas	

atrodo dešinėje nuo žemėlapio centro esantis kvadratas. Jį užimti reikia pasitelkus robotus, nes vėliava yra mažoje salelėje.
Pradžioje turėsite tris *Grunt* ir vieną *Psyhos* būrį.
Visų pirma, užimkite tanką, esantį kairėje nuo Jūsų forto. Panaudokite jį kvadratui A išlaikyti. Čia yra kryžkelė, iš kur labai patogu pulti pagrindinį kvadratą B. Kai užimsite kvadratą B, sukurkite robotų būrį. Tam labiausiai tinka *Psyhos*. Dabar galite užimti teritoriją C dešinėje nuo centrinio kvadrato. Sutelkite visas pajėgas C ir D kvadratams išlaikyti. Nuolatinei apsaugai *Gatling*'ui D kvadrate reikės paramos.

5 misija. HOT NUTS

	A	G
priešo fortas	B	žaidėjo fortas
D	C	

Pirmoji misija naujoje – veikiančių vulkanų – planetoje. Reikia nepamiršti vienos ypatybės – robotai negalės plaukti per lavą. Lavos upė skiria žaidimo lauką į dvi dalis. Dalys jungiasi dviem keliais. Jei vienu iš šių kelių žaidėjas puola, kartu gali saugoti kitą. Teoriškai, žinoma, galima pamėginti pulti iš karto dviem keliais, tačiau tam gali neužtekti jėgų. Ypač svarbi yra mėtančių granatas robotų – *Tough* – gamykla. Ji yra centrinės teritorijų kolonos apačioje.
Pradžioje gaunate *Grunt* ir 2 *Psyhos* būrius.
Prie savo pajėgų prijunkite du tankus. Vienas yra į pietus nuo Jūsų forto, o kitas – į šiaurę. Dabar užimkite teritorijas A ir B, sustiprinkite jas robotais. Jeigu pasiseks, anksčiau minėtuose kvadratuose atsilaisvins pajėgų, kurias pasitelkus galima užimti ir išlaikyti kvadratą C.
Kompiuteris mažai dėmesio skiria kvadratui D. Pasinaudokite tuo ir pulkite fort1.

6 misija. SOOTY BOLTS

Pagal šios misijos žemėlapį galimi trys puolimo variantai. Puolimas iš centro yra veiksmingiausias, ypač jei dar ir paremsite jį iš kurio nors šono. Be to, šiame lygyje pirmą kartą bus galima pradėti gaminti vidutinius tankus.

G	priešo fortas	H
D	B	F
C	A	E
	žaidėjo fortas	

Pradžioje turite vieną *Grunt*'ų būrį, du *Psyhos* būrius ir vieną lengvąjį tanką. Būriu, kuriame yra lengvasis tankas ir robotų būriu užimkite ir išlaikykite kvadratus A ir B. Tai placdarmas priešiško forto puolimui stiprinti. Užimkite lengvąjį tanką kairiajame kampe ir okupuokite kvadratą C. Kadangi iš pradžių kvadratui D paimti neužteks jėgų, geriau šiame kvadrate kuo labiau pakenkti transporto gamyklai. Vienas robotų būrys turi paimti dėžę su granatomis ir susprogdinti sandėlius. Dabar galima užimti kvadratą E. Sėkmei užtvirtinti užimkite kvadratą F. Jei sudarysite didelę grupuotę kvadrate B, priešas visiškai nesipriešins.
Užimkite kvadratus G ir H, nes čia priešas neturės stiprios priedangos. Puolimas iš šoninių kvadratų nukreips ginklų dėmesį. Todėl pagrindinė grupė galės užpulti. Geriausia pulti iš kvadratų G ir B.

7 misija. PYRO TECHNICS



Du priešiškus fortus jungia kelias, ein-

(nukelta į 6 puslapį)

VIRTUA FIGHTER



PAI:

smūgis ranka gulinčiam priešui – D+F+P;
smūgis koja su posūkiu – G+K;
pakirtimas {s} – D(G+K);
viršutinis kojos smūgis – DB+K;
saltas atgal {D} – BU;
saltas atgal su smūgiu koja {D} – BUK;
puolimo perėmimas – B+P;
metimas: {S}G+P; {S}{D}B; F+B; {S}{D}FD+P; {S}{D}F;+P+K.
kombinuoti metimai: PKPPK; PPPBUK; PPD+K; PP[P].



WOLF (VILKAS):

partrenkimas {S}{D} – FF+P;
smūgis pečiu {D} – BF+P;
smūgis keliu {C} – F+K;
apperkotas {C} – D+F+P;
metimai: {S}G+P; {S}{D}F+P; {S}{D}BDF+P; (tik prieš sėdintį priešininką) {C}B+D+(G+P+K); (priešininkui už nugaros) G+K.
kombinuoti metimai: PK; P[PP]; F+KD+F+P.



DŽEFRIS (JEFRY)

smūgis alkūne iš viršaus {C}{D} – FB+P;
smūgis ranka iš apačios {C}{D} – FF+P[P];
apperkotas (dvigubas) {C} – D+F+P[P];
smūgis keliu {C} – F+K;
smūgis koja pirmyn (iš viršaus) {C}{D} – D+K[P].
metimai: G+P{S}; F+P{S}{D}; BB+P{S}{D}; (priešininkui už nugaros) G+P; (tik prieš sėdintį priešininką) {C}D+P; (tik prieš sėdintį priešininką) {C}D(pauzė)F+K.
kombinuoti metimai: PK; P[PP]; F+K; FF+PP.



DŽEKIS (JACKY)

smūgis alkūne {C} – F+P;
smūgis ranka su apsisukimu (dvigubas) – B+P[B+K];
apatinis smūgis ranka su apsisukimu (pakirtimu) {S} – B+D+P[B+K];
smūgis keliu {C} – F+K;
smūgis koja su apsisukimu – G+K;
dvigubas smūgis koja – KK;
aukštas smūgis koja į priekį {C}{D} – FF+K;
šoninis smūgis pritūpus {S} – D+(G+K);
vidutinis smūgis koja į priekį {C}{D} – D+K;
saltas atgal su smūgiu koja {D} – BUK;
smūgis ranka su apsisukimu (smūgis koja su apsisukimu) – B+P[B+K].
metimai: G+P; FF+P; (priešui už nugaros) G+P.
kombinuoti metimai: P[PP]; PK; PD+K; PPK; PPB+PK; FPK.

Mažosios paslaptys

Girdėjome, kad „VIRTUA FIGHTER“ versijoje žaidimų automatams kovojant galima nuo Kage numušti ne galvos apdangalą, o jo kaukę ir sužinoti, kaipgi jis atrodo. Norint tai padaryti, reikia sužaisti „tik“ 3000 partijų. Ką gi čia galima pasakyti? Gal taip ir yra iš tikrųjų, tačiau tikrinti to PC versijoje kažkaip nesinori... Juolab, kad nugalėjęs Kage ir taip nusiima kaukę.

Kovos taktika ir naudingi patarimai

Smūgių rankomis kaskada

Jei greitai spaudysite klavišą P, Jūsų kovotojas trenks kelis greitus smūgius rankomis ir kartu žengs kelis žingsnius į priekį. Po 2–3 smūgių bus trumpa pauzė, po kurios jis vėl bus pasiruošęs kovai. Kaip matote, pagrindinis tokios smūgių serijos pranašumas yra veiksmo paprastumas.

Tokia technika gerai veikia, jei priešininkui liko nedaug sveikatos arba jei jis yra prie ringo krašto. Patogu tokiais smūgiais partrenkti visai nelauktai užšokusį priešą ir šiek tiek padaužyti jį ore.

Tačiau šiuo triuku piktnaudžiauti taip pat neverta: visų pirma, priešas gali lengvai apsiginti bloku. Antra, smūgiai rankomis ne visada pasiekia priešininką, kai tai galima padaryti smūgiu koja.

Artimi smūgiai pašokus

Praktiškai jie yra beprasmiški, nebent priešininkus užsižiopsotų arba labai nustebtų dėl tokio akiplėšiškumo. Didžiausią naudą duoda šuoliai iš vietos – galima išsisukti nuo pakirtimo arba žemo smūgio ranka ir smogti priešininkui iš viršaus. Nepamirškite, kad trumpos šuoliukų atakos pažeidžia priešininką, esantį žemoje pozicijoje (o ilgos atakos to nepadaro).

Tolimi smūgiai pašokus

Šuolis su smūgiu koja veikia iš arti (priskiriamas šiai grupei todėl, kad jį darant reikia klavišus laikyti nuspaustus). Taip galima pagauti visai nepasiruošusį priešininką, kai jis artėja su rankinių smūgių kaskada. Šis būdas labai svarbus kovotojams, kurie negali pasigirti moką daug smūgių žemiems smūgiams atremti, – ypač Pai.

Iš toli ypač veiksmingas smūgis abiem kojom F+K (kai kurie kovotojai šį smūgį daro kitaip). Ko gero, tai yra geriausias puolimas per atstumą. K būtina paspausti iki tol, kol šuolis pasieks aukščiausią tašką. Priešininkas galės atmušti tokį smūgį tik užkertančiu trumpu smūgiu koja pašokus, tačiau pagauti tam tinkamą momentą, pasirodo, ganėtinai sunku.

Ringo pažeidimai

Išmetę priešininką iš ringo, visiškai teisėtai pasieksite pergalę – net nebūtinas nokautas. Pati paprasčiausia taktika – sulaukti, kol priešininkas atsidurs netoli krašto, o tuomet daug kartų smogti rankomis arba padaryti pakirtimą. Net jei priešininkas apsisaugos, jis turės šiek tiek atsitraukti atgal. Galbūt to pakaks, kad laimėtumėte.

Atkreipkite dėmesį, kad Vilko metimas išsukant priešininką iš karto nusviedžia jį gana toli – kaip tik ten, kur buvo atsukta Vilko nugara prieš metant. Vadinasi, Vilkas, stovėdamas netoli krašto, gali staigiai pakeisti padėtį, išmesdamas priešininką už ringo ribų!

Tinkamo momento laukimas

Tai vienas geriausių gynybos būdų – sėdėti žema poza ir laukti priešininko puolimo pauzės. Po to galima įterpti (pavyzdžiui, Akira gali savo dvigubu smūgiu koja partrenkti Vilką) savo smūgį, metimą arba kombinuotą metimą.

Aštrių pojūčių mėgėjams

Kovojant su kompiuteriu galima pasinaudoti jo standartiniu mąstymu ir iškrėsti porą neįprastų triukų. Juos atlikti ne taip lengva, tačiau jie ne tik efektyvūs kovojant, bet ir labai šauniai atrodo.

Pirmasis triukas. Visų pirma šokite priešininkui per galvą. Kai pasieksite žemę, tuojau pat šokite atgal. Prieš šuolį neapsisukite! Skrisdami pro apsisukusį priešininką, paspauskite F+K ir „pavaišinkite“ jį smūgiu koja į pakaušį.

Antrasis triukas rizikingesnis. Tai technika tikriems „VIRTUA FIGHTER“ profesionalams. Vėl šokite priešininkui per galvą ir, kai atsidursite ant žemės, paspauskite F. Po to vėl paspauskite ir laikykite – Jūsų kovotojas bėgs nuo priešininko prie ringo krašto. Kompiuterio žaidėjas bėgs iš paskos. Netoli krašto pašokite aukštyn. Priešininkas sustos po Jumis tik truputį arčiau krašto. Vėl F+K – ir jis iškris iš ringo!



WARCRAFT 2: TIDES OF DARKNESS

(BLIZZARD)

Čia pateikti patarimai padės Jums greitai perprasti žaidimo gudrybes ir nuolat laimėti. Jie ypač naudingi žaidžiant su gyvu partneriu.

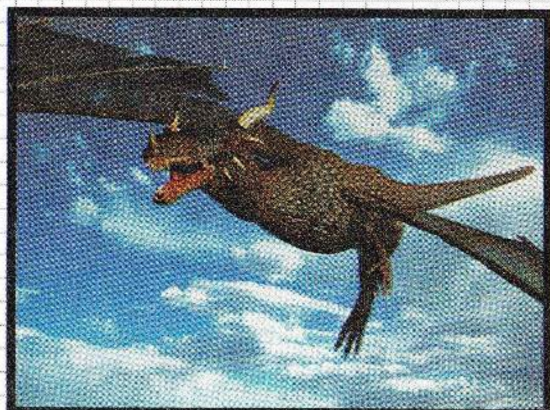
Ekonomika

Stenkitės statyti pagrindines pilis, naftos perdirbimo gamyklas ir lentpjūves arčiau tų resursų, kuriuos šie objektai perdirba, – sutaupysite laiko, nes neteks toli gabenant žaliavų, be to, ir žmonių reikės mažiau. Lentpjūves geriau statyti nuošaliau nuo *taunholų*, kad medkirčiai nesipainiotų po kojomis aukso ieškotojams.

Vėliau, kai įgysite daugiau patyrimo, pamatysite, kad net pilies ir šachtos geografinė padėtis turi reikšmės – iš kokio kampo įeina ir išeina, ar nesikerta keliai, vedantys į šachtas ir atgal, ar jie tvarkingai išsidėstę grandinėle, netrukdo vienas kitam.

Visuomet daug dėmesio skirkite maisto programai. Stebėkite, kiek yra fermų (nuolat statykite naujų), patartina turėti jų kiek daugiau, nes jei maisto bent kiek trūks, kris vystymosi lygis.

Vystymosi pradžioje darykite taip, kad valstiečių nuolatos daugėtų (tarsi jie būtų gaminami konvejeriu). Taip bus, jei netrūks nei aukso, nei maisto. Kuo daugiau darbininkų, tuo geresnė ekonomika – žaidimo kūrėjai nepašykštėjo gamtinių žaliavų, kurias valstiečiai gali gauti. Darbininkų gausinimą galima nutraukti tik ten, kur keliai į šachtas perpildyti ir medienos gavyba proporcinga. Pauzės didinant valstiečių skaičių yra leistinos, kai ekonomika išvystyta ir atsiranda daug produkcijos likučių. Tačiau to negalima daryti ankstyvosiose žaidimo stadijose, kai nuolat jaučiamas resursų stygius.



Jei šachta yra keli žingsniai nuo pilies, užtenka turėti 8–10 aukso ieškotojus, kad aukso santaupų Jums pavydėtų ir Fort Nokse. Kai šachta yra toli nuo pilies – spręskite pagal situaciją ir pasirinktą vystymosi kelią. Šiuo atveju Jūs rizikuojate gauti mažiau aukso nei Jūsų priešas. Kad taip neatsitiktų, paskirkite daugiau aukso ieškotojų arba ieškokite naujų šachtų.

Patartina valstiečius įvairiems darbams paskirstyti tolygiai, kad tarp aukso ir medienos santaupų nebūtų disproporcijos. Jei aukso neturite kur dėti, o medienos išvis nėra, vadinasi, dalis valstiečių stabdo ekonomiką vietoj to, kad ją vystytų. Jei randate naują šachtą, protinga būtų iškart ten pastatyti centrą – tai užtikrins ne tik papildomą aukso srautą, bet ir valstiečių gausėjimą. Neverta būgštauti, kad bus per daug darbininkų, dirbančių aplink kiekvieną šachtą, – šiame žaidime jie negali streikuoti ar sukilti, o resursų kariuomenėms praktiškai visuomet užteks. Daug valstiečių – greita gavyba – likučiai – karinių pajėgų augimo greitis – vienetinis pranašumas. Ir apskritai šiame puikiame žaidime vieneti

(nukelta į 11 puslapį)

NETWORK Q RALLY

(UROPRESS, MAGNETIC FIELDS)

Žaidimo pavadinimas – „NETWORKQ RALLY“ – gali šiek tiek išmušti iš vėžių, ir štai dėl ko. Žodį *network* žino ko gero visi: tai kompiuterių tinklas, o šiuo atveju – galimybė žaisti žaidimą su draugais. Tačiau per tinklą galima žaisti tikrai nemažai puikių žaidimų: „HEAD TO HEAD“, „DEATH MATCH“, tad kam tuomet žodį *network* dėti į pavadinimą? Gal taip norėta pabrėžti, kad kaip tik ši galimybė žaisti per tinklą (arba per modemą) ir yra pagrindinis kūrinio pranašumas, o visa kita neturi didelės reikšmės? Negi svarbu, kad žaidimo grafika skurdi, garsas – prastas, o siužetas... jo visiškai nėra – juk ne tai svarbiausia!

Tačiau „NETWORKQ RALLY“ viskas toli gražu ne taip. Čia viskas puiku: ir grafika kaip reikiant, ir garsas nuostabus, ir siužetas (tiksliau tai, kas tokio tipo žaidimuose vadinama siužetu) taip pat neapvilia.

Ir dar vienas ypatingas dalykėlis. „NETWORKQ RALLY“ – visiškai taiki pramoga. Čia į nieką nereikia šaudyti ar pačiam saugotis priešo kulkų. Tačiau vis dėlto pažaidus gerą valandą, virš kompiuterio atsiranda nuolatinis adrenalino debesis. Dėl ko gi šitaip?..

O atsakymas labai paprastas. Lenktynės yra lenktynės. Ir visiškai nesvarbu, kuo lenktyniauti. Tai labai gerai suprato dešimčių prieš tai ta pačia tema sukurtų žaidimų autoriai. Be to, jie puikiai suvokia ir dar kai ką: ši tema neišsemiama. Tačiau dažniausiai tokie žaidimai buvo kuriami kaip „FORMULĖ-1“. Jų atsirado tiek daug, kad reikėjo kažko naujo. Taip buvo sugalvoti „MONSTER TRUCK MADNESS“ ir „NETWORKQ RALLY“. Žaidimas atkuria tikras Anglijoje vykstančias varžybas. (Čia pat pateikiama trumpa istorinė apybraiža, iš kurios galima sužinoti, kad tokios varžybos su retomis išimtimis rengiamos kiekvienais metais, pradedant 1932-aisiais, nors oficiali klasifikacija buvo įvesta nuo 1937-ųjų.)

Pasirinkti būtent Ralį kaip žaidėjo, kelio ir varžovų susidūrimą buvo labai sėkminga idėja. Važiuoti keliais kur kas puikiau ir įdomiau, nei sukti ratus trekuose. Net iš šalies įdomu stebėti šį vaizdą, o dalyvauti pačiam – dar įspūdingiau. Galite su tuo ir nesutikti, mat žaidimo patrauklumas labai priklausys nuo to, kaip realizuosite visas jo galimybes.

Kaip tik apie tai verta pakalbėti plačiau.

Šiaip jau, kai žiūri „NETWORKQ RALLY“, iškyla paradoksali mintis. Būtent: pačiu artimiausiu metu grafinės detalizacijos vystymasis SUSTOS. Visai nebūtina smulkiai atkurti tai, ko plika akimi displėjuje nepamatysi. Arba tai, ko analogiškoje situacijoje nepamatysi tikrovėje. Kai skuodi mašina purvinu miško keliuku, nėra nei laiko, nei noro skaičiuoti medžių lapus (kažkodėl maksimaliai detalizavus „NETWORKQ RALLY“ atrodo, kad tai įmanoma). Kitas pavyzdys: reikėtų paprasčiausiai sustoti, kad įžvelgtum, jog ant arčiausiai stovinčio vyruko liemenės nupiešta varžybų emblema.

Ir dar: ko gero, be šio, atsiras nedaug žaidimų, kur trasos grafika įspūdingesnė nei animacinių intarpų. Tik už viską reikia mokėti: „NETWORKQ RALLY“ atrodo kur kas geriau nei „MONSTER TRUCK MADNESS“, tačiau čia jokiais būdais negalima peržengti trasos ribų. Blogiausiu atveju galima apsiversti ir vėl atsidurti ant kelio. Net jei viskas vyksta ant tilto su iš pažiūros labai silpnais turėklais. Apsivertimas rodomas tik iš šalies, – ko gero, žaidimo struktūra neleidžia parodyti laisvą trimačio peizažo sukimąsį aplink mašiną.

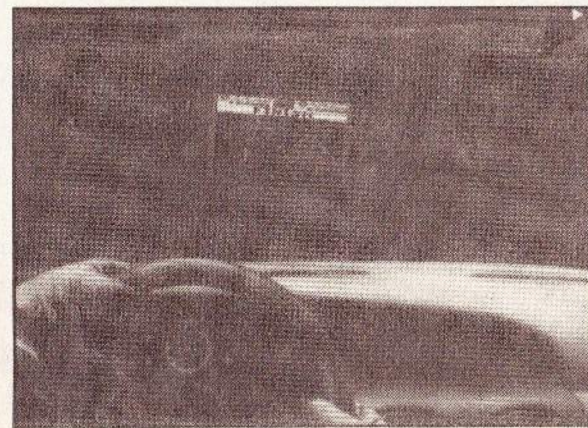


Visų pirma, kaip ir priklauso, išankstinės nuostatos. Kompiuterio lygis nustatomas piktogramomis. Jos vaizduoja laipsnišką žmogaus smegenų pripildymą kažkokia šlykščios spalvos substancija, simbolizuojančia intelektą.

Esmė tokia – štai Tu, štai kelias, taigi varyk pirmyn. Bet variantų čia daug. Yra arkadinis režimas – penki skirtingi lygiai (kas tai yra „arkada“, manau, žino visi: greitai, garsiai, nuolat trūksta laiko, po kojomis painiojasi priešai), TIME TRIAL – važiuoji vienas laikui, INDIVIDUAL – taip pat vienas ir CHAMPIONSHIP – čempionatas, ilgas žaidimas su daug etapų. Pasirinkus mašiną – o jų yra septynios, įskaitant tokius šaunius daiktelius, kaip varžyboms sukurtus „SUBARU“, „FORDO“, „KENO“, „ŠKODOS“ variantus (pateikiamos pagrindinės jų visų techninės charakteristikos ir trumpa informacija apie kelią), – būtina ją paruošti. Į pagalbą pasitelkę visas savo žinias apie automobilius, pradedame knaisiotis pavarų dėžėje, vairo valdymo, stabdžių mechanizmuose (amžinas klausimas: kas geriau – greitis ar pagreitis?).



Keliaujame toliau, prie ratų. Važiuoti teks asfaltu, žvyru, per žemę ir sniegą; visa tai, priklausomai nuo oro, gali būti sausa arba šlapia. Jums leidžiama pasirinkti vieną iš septynių protektorių. Arkadiniame režime nieko šito nėra – arkada yra arkada. Ir štai prasideda nuotykis. Kaip ir daugelyje simuliatorių, vienų ar kitų lenktynių tikslas labai paprastas: reikia žinoti, kuriuo momentu ir kiek reikia pasukti džoistiką arba vairą, jei, žinoma, tokį turite (galima žaisti klaviatūra, tačiau tai nėra labai patogu ir šaunu). Reikia pasakyti, kad, skirtingai nei kituose žaidimuose, mašina čia labai jautri vairo pasukimams. Džoistiko judesiai arba klavišų spustelėjimai turi būti labai atsargūs (dažniausiai darydami posūkį mes spaudžiame klavišus, kiek tik jėgos leidžia, visu kūnu linguodami į šonus). „NETWORKQ RALLY“ posūkius reikia atlikti labai tiksliai. Jei išlėksite iš trasos toliau nustatytos ribos, teks savo jėgas išmėginti aviacijoje, – o tiksliau, atlikti sudėtingo pilotažo figūrą, vadinamą „bačka“. Po to vėl galėsite grįžti į autoralio pasaulį, tačiau sugaišto laiko, žinoma, niekas nekompensuos.



Trasoje normali būsena maždaug tokia: jautiesi kažkuo panašus į kamikadzę, kurį pasiuntė vykdyti užduotį, o po to paprasčiausiai apie tai pamiršo. Naktis. Lyja lietus. Kelią miške skiri tik iš to, kad jo ruože neauga medžiai. Aišku, šturmanas ne dykai valgo duoną ir nuolatos rėkia: „staigus dešinysis“, „staigus kairysis“ – tačiau tik iš vieno žodelio „staigus“ nesuprasi, kiek jis staigus, o ir tie posūkiai tokie dažni, jog pradedi nebesuprasti, kuris riksmas apie kurį posūkį perspėja. Staiga variklio gaudesį nustelbia (taksometro rodyklė jau seniai šokinėja raudoname lauke) kažkokie baisūs, panašūs į griaustinį trenksmai. Po sekundės suprantate, kad tai iš tikrųjų buvo griaustinis, – nakties tamsoje tvykstelėjo žaibas. Staigus posūkis, o čia kaip tyčia apanki – displėjaus ekranas pasidaro visiškai baltas. Štai tokie ten pas juos Anglijoje žaibai.

Langų valytuvai dirba blogai, o žibintų šviesos kelyje kartkartėmis grėsmingai žybčioja. Ankstesnįjį lygį vainikavo krištolinis žvangesys: vienas žibintas sudužo į šipulius – velniai žino, dėl ko. Pataisyti nebuvo laiko: dvidešimt taisymui skirtų valandų praėjo besiknaisiojant transmisijoje, nes bjauriajai sistemai tiesiog tapo įpročiu pačiu atsakingiausiu momentu (paprastai tuomet, kai greičio pedalas beveik įspaustas į grindis) su baisiu cypimu persijungti į laisvąją pavarą. Visų elektrinių mechanizmų tikrai nepasiseks sutvarkyti, todėl, kai kitą kartą remontui gausite jau keturiasdešimt valandų, penkiolika iš jų „suvalgys“ variklis. O po to turbošildytuvas, klibančios lingės, stabdžiai (jokiu būdu negalima jų pamiršti!) ir, be viso šito, dar kokios penkios sistemos (žinoma, ne išimtis – mašinos korpusas, kuris gauna atlaikyti nemažai smūgių).

Na, o supanti tikrovė, kaip jau minėjome, atrodo tikrai neblogai. Puikiai nupieštą gamtovaizdį papildo žmonių figūrėlės. Ir tos figūrėlės, kad jas kur... visada atsiduria ten, kur pati tinkamiausia vieta pasigrožėti varžybomis – staigių posūkių šalikelėse. Kaip tik juos sunkiausiai įveiki (arba visai neįveiki). Suvažinėti stebėtojų neleidžia taisyklės, tačiau, jei kartais jie dingsta po ratais, tai labai nemaloniai veikia nervus – vis dėlto čia ne „KARANTINAS“.

Bet (čia teks šiek tiek užtrukti, kad patikėtumėte savo akimis) štai ir finišas! Lenktynių pabaiga rodoma iš šalies, po to pateikiami rezultatai (patys geriausi ir kiekvienos klasės) ir... vėl viskas nuo pradžių!

Ko gero, tai ir viskas. Daugiau čia nieko nėra. Vis dėlto šis žaidimėlis nusipelno aukšto įvertinimo.

Visų pirma, tai – lenktynės. Žaidimų pasaulyje, kur nereikia spausti gaiduko, bet kokios lenktynės, be visa kita, dar ir kaitina žmogui kraują. Tam patvirtinimų – begalės.

Antra, šio žaidimo labai gera grafika ir garsas. Nereikia aiškinti, ką tai reiškia. Be to, ir beprasmiška. Geriau pačiam pamatyti.

Ir trečia, tai nėra paprastas Ralis. Tai „NETWORKQ RALLY“, ir pirmasis pavadinimo žodis kalba labai apie daug ką.

Taigi šalmą ant galvos ir – pirmyn!

Techniniai reikalavimai:
procesorius: 486 DX2/66 (geriau PENTIUM);
grafika: SVGA;
atmintis: 8 Mb RAM;
valdymas: džoistikas, klaviatūra;
garsas: garso korta;
paleidžiamas per 4-o greičio CD-ROM'ą.





„KiberZonos“ paveikslų galerija

Naujienos

HYPERBLADE (PC)

(ACTIVISION)

Mūsų ateitis tamsi! Tai žino kiekvienas, pažįstantis amerikietiškąją masinę kultūrą, – tebūnie tai komiksai, videofilmai, knygos, videožaidimai ar mielos širdžiai kompiuterių naujienos. Neketindama iš naujo išradinėti dviračio, kompanija ACTIVISION iš visų jėgų trinktelėjo per fiziologiją ir tamsiuosius instinktus, užsilikusius mumyse dar iš protėvių neandertaliečių. Trumpiau tariant, paprasčiausios muštynės!

Žaidimas „HYPERBLADE" turi visus būtinus bruožus, galinčius privilioti eilinį miesčionį, – kam gi nepatiktų... ėėė... žiaurus ledo ritulys, sužaistas vadinamųjų „policininkų" (taitietiško bokso ir nanajų berniukų kovos mišinys)?

Žodžiu, artimiausiu metu žmonija, ko gero, pamirš pamėgtąjį amerikietiškąjį futbolą ir visi draugiškai pereis prie barbariškojo „HYPERBLADE". Apsiginklavusi džeku (jak – įrenginys kamuoliui mesti) ir roku (rok – pats kamuolys), komanda iš trijų žmonių turi prasiveržti iki priešininko vartų, praeiti praktiškai kiaurai vartininką (arba jo lavoną) ir įkišti kamuolį į reikiamą vietą. Tik nemanykite, kad priešininkai tuo metu ramiai snūduriuos kur nors kamputyje: narsūs vyrukai privalo panaudoti visas savo jėgas ir sumanumą kamuoliui atimti. O sumanumu broleliai nepasižymi. Juk leidžiama viskas – mėtyti nepageidaujamuosius iš lauko, juos žudyti, juolab, kad išradingumo viršūne laikoma į vartus įmesti „pasiskolintą" iš priešininko galvą.

14 arenų užpildys visą Jūsų laiką, o trys „varžybų" režimai – LEAGUE, TOURNAMENT ir EXHIBITION PLAY – nustatys būtiną sunkumo lygį ir pozų įvairovę. Sportinės kovos taktika priklausys tik nuo Jūsų: kur naujokai pasistengs klausimus išspręsti prievarta, labiau patyrę žaidėjai pasinaudos gudrybėmis.

Tiek žiūrovams, tiek „sportininkams" palinksminti sporto aikštelėse įrengti specialūs lazeriniai bokšteliai (žaidėjai gali tuos bokštelius užiminėti ir... patys suprantate), tramplinai ir įvairiausi spąstai.

PLANETFALL 2 (PC)

(ACTIVISION)

Paruoškite veržlinių raktų ir atsuktuvų rinkinius. Jums jų prireiks. Kam? Taisyti robotus. Ilgai... Labai ilgai...

Kompanijos ACTIVISION žaidimas „PLANETFALL 2" yra ganėtinai garsaus nuotykinių galvosūkių (Quest) „PLANETFALL" tęsinys. Žaidėjas vis dar (matyt, duoklė tradicijoms) yra žvaigždžių patrulio nelaimėlis kursantas. Kartu su robotu Floidu (Floyd) jaunuolis pereina per vandenį ir per ugnį. Geležinis ir Raumeningasis gelbsti mirtinai sušalusius planetos Resida gyventojus, kosminę stotį nuo prakeiksmo ir pagaliau gauna leitenanto laipsnį (beje, tik vaikinas).

Tęsinys prasideda tuo, kad Jūs per klaidą (!) pakelia iki kapitono, ir pasinaudoję gautomis teisėmis ir laisvėmis, Jūs sužinote apie slaptą susitarimą sunaikinti Galaktiką. Ir vėl draugužis Floidas šalia, ir vėl turite išspręsti begales neįtikėtinų galvosūkių, trimačių (?!) uždavinukų, „pastatyti į vietą" kuoktelėjusius robotus, ir kitus Protingosios Gyvybės Visatoje priešus!

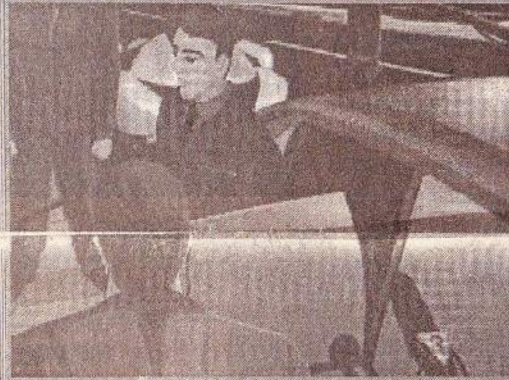
Svarbiausias žaidimo kozeris vis dar lieka firminis autorių humoro jausmas. Jūsų laukia nesibaigiantis bendravimas su kvaištelėjusiais robotais, jų broliais, pusbroliais ir kitais giminaičiais. Daugelį iš jų reikės net pataisyti. Nieko tokio – jei „nenušoksite nuo proto", susipainioję geležinių bičiulių giminystės ryšiuose, tai susidoroti su pagrindiniu priešu bus visai paprasta!

Skubėkite! Nuotykiai jau prasidėjo!

NEO HUNTER: CALIA 2095 (PC)

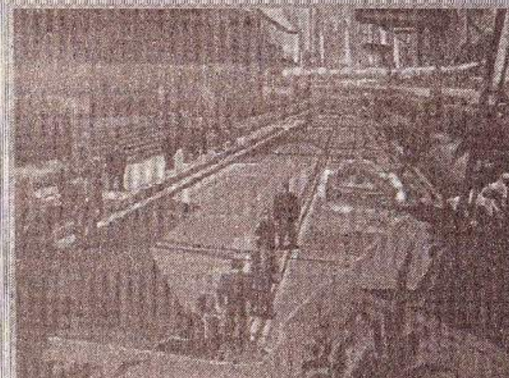
(SIERRA ON-LINE)

Neseniai kompanija SIERRA ON-LINE sukūrė naują žaidimą „NEO HUNTER:



CALIA" 2095.

Senatorius Mak Kalisteris (*Senator Mc Callister*), pažadėjęs neseniai sus-



ikūrusiai Amerikos valstijai Calia naują erą, žūsta nuo samdomo žudiko kulkos. Žaidėjas yra privatus seklys. Jo tikslas – surasti žudiką (arba žudikus) ir sužinoti, kodėl buvo įvykdyta ši žmogžudystė.

Šiam fantastiniam technotrileriui scenarijų parašė rašytojas fantastas Orsonas Skotas Karidas (Orson Scot Card). Žaidime gausu įvairių žanrų, pradedant galvosūkiais ir baigant žiauriais veiksmais. Šiandien tai jau tampa tradicija. Žaidėjas turės atlikti daugiau kaip 50 įvairiausių užduočių – nuo DNR analizės ir Virtualinės kelionės tinklu iki susišaudymo San Francisko, Palo Alto ir kitų Amerikos miestų ateities gatvėse.

Be to, čia galimi įvairūs veiksmai, kurie visiškai nekeičia žaidimo eigos, tačiau labai jį paįvairina. Taip sudaromas asmeninio tyrimo įspūdis, tačiau reikia būti labai dėmesingam, nes net nedidelė smulkmena gali pasirodyti esanti svarbus įkaltis.

Žaidimas visiškai animuotas, be to, jis pieštas japoniškos animacijos stiliumi. Kūrėjų manymu, visa tai turi atspindėti jų asmeninį kibermiesto įsivaizdavimą ir sukurti dalyvavimo efektą. Kūrėjai tvirtina, jog padarys viską, kad žaidėjas galėtų pasijusti esąs ateities miesto detektyvas.

Techniniai reikalavimai:
procesorius: 486 (geriau Pentium);
atmintis: 8 Mb RAM;
grafika: SVGA;
aplinka: Windows 95;
valdymas: klaviatūra, pelė.

LITTLE BIG ADVENTURE II (PC)

(ADELINE SOFWARE INTERNATIONAL)

Jaunos kompanijos ADELINE SOFWARE INTERNATIONAL debiutas buvo žaidimas „RELENTLESS: TWINSENS ADVENTURE" (žinomesnis „LITTLE BIG ADVENTURE" pavadinimu). Reikia pasakyti, kad nepaisant kai kurių nedidelių trūkumų, debiutas buvo sėkmingas. Nuo to laiko kompanijos reikalai labai pagerėjo, ji sudomino ir labai gerbiamą firmą ACTIVISION, kuri tuojau pat pasiūlė bendradarbiauti. Pirmasis bendras šių dviejų kompanijų kūrinys



buvo žaidimas „TIME COMANDO".

Ne taip seniai ADELINE išleido „LITTLE BIG ADVENTURE II". Čia pagrindinis herojus vėl yra Tvinsenas (*Twinsen*). Šį kartą istorija kiek kitokia. Į gimtąją Tvinseno planetą atskrido ateiviai ir pasiėmė jį su savimi. Taigi Tvinseno laukia tarpgalaktinis nuotykis. Tačiau ką padarysi – toks turinys, ir mūsų herojui nieko kita nelieka, kaip vėl parodyti savo didvyriškumą ir nenugalimumą.



Frederikas Renelas (Frederick Raynal), kuris kūrė „ALONE IN THE DARK", „TIME COMMANDO" ir „LITTLE BIG ADVENTURE", pasisiūlė būti „LITTLE BIG ADVENTURE II" dizaineriu, o tai jau daug pasako.

Techniniu požiūriu pakitimų bus nedaug, tačiau visi – esminiai. Visų pirma, padidės kadrų per minutę skaičius (*frame rate*). Tai tikrai džiugina, nes žaidimo animacija taps dar lygesnė ir tikroviškesnė. Antra, beveik dvigubai prasiplės žaidimo pasaulis. Tai taip pat patiks žaidėjams veteranams. Trečia, pagaliau taps geresnė žaidimo išsaugojimo sistema.

Pabaigai galima pridurti, kad žaidimas tikrai bus šaunus „LITTLE BIG ADVENTURE" tęsinys.

Techniniai reikalavimai:
procesorius: 486 (geriau Pentium);
atmintis: 8 Mb RAM;
grafika: SVGA;
aplinka: MS DOS;
valdymas: klaviatūra, pelė.

HEXEN II (PC)

(RAVEN)

Tradicijos, tradicijos... Kas gali būti tvirtesnio? Mes dar nespėjome pasidžiaugti „galinguoju ir baisiuoju Kueiku (*Quake*), o jo aplinką jau negailestingai eksploatuoja savo žaidimams kitos kompanijos.

Atrodo, kad visa tai jau matėme... Mums ir vėl siūloma pasinerti į pasaulį, kur viešpatauja Šėtonas, ir galutinai sunaikinti paskutinįjį iš trijų Raitelį Gyvatę (*Sarpent Riders*) – Koraksą (*Korax*), nešantį mūsų pasauliui nesantaiką ir chaosą. Kaip ir ankstesnėje dalyje, reikės išsirinkti patinkantį personažą. Tik šį kartą personažų yra 4. Ir kiekvienas turi unikalių sugebėjimų, kurie žaidimo eigoje keisis ir bus reguliuojami Patyrimo Sistemos (*Experience Systems*; tai labai būdinga RPG žanrui ir visai nebūdinga veiksmo žaidimams).

Kiekvienas personažas turi penkias specifines ginklų rūšis, iš kurių keturios sustiprintos stebuklingosios Užkeikimų knygos galios (*Tome of Power*). Tokiu būdu Jūs turėsite 36 skirtingus magiškus ginklus. Dar yra begalė įvairiausių naudingų ir būtinų daiktų bei užkeikimų. *Quake* aplinka panaudota siekiant sukurti siaubo ir tamsos atmosferą: besiskverbiantys pro tamsius debesis saulės spinduliai, lietus, nakties gelmėje šviečiantys fakelai. Bėgte, žingsniu, vandeniu, o kartais net oru turėsite pereiti 30 mistinio ir bauginančio pasaulio lygių. Tačiau būkite atsargūs, nes ši kelionė reikalauja ne tik greitų refleksų. Aštrus protas ir neeilinis intelektas labai pravers įvairioms mįslėms spręsti ir kelyje pasitaikančioms gudrioms apgaulėms bei spąstams įveikti. Žaidimų „surask-mėlyną-raktą-ir-atidaryk-mėlynas-duris" amžius baigiasi. Jau ne už kalnų nauji monstrai, spąstai ir mįslės.

Techniniai reikalavimai:
procesorius: 486 (geriau Pentium);
atmintis: 8 Mb RAM;
grafika: SVGA;
aplinka: MS DOS;
valdymas: klaviatūra, pelė, džoistikas; galima žaisti per tinklą ir modemą.

SHIVERS II (PC)

(SIERRA)

Po legendinio „Myst" pasirodymo atsirado nemažai šio žaidimo klonų pasekėjų, tačiau visi jie buvo tik varganas nemirtingojo šedevro šešėlis.

Nė vienas iš žaidimų nesulaukė ir šimtosios „Myst" pasisekimo dalelės. Matyt, tai ne itin patiko žaidimų industrijos gigantams, tarp kurių ne paskutinėje vietoje atsidūrė SIERRA ON-LINE. Ši kompanija garsi žaidimų serialais („Kings Quest", „Space Quest", „Lesure Suit Larry" ir kt.). Taigi dabar SIERRA paleido į pasaulį naujo serialo „pilotą"* „SHIVERS".

Žodis *shivers* reiškia „pagaugai". Tai dar vienas siaubo serijos produktas (prisiminkime tokius hitus, kaip „PHANTASMAGORIA" ir dvi „Gabrielio Naito" dalys).

Beje, reikia pasakyti, kūrybinė grupė šauniai padirbėjo. Žaidimo grafika ir garsas, ko gero, aplenkia net patį „Myst". Įsitikinusi pirmosios dalies populiarumu, SIERRA paskelbė, kad greitai pasirodys tęsinys („SHIVERS II – HARVEST OF SOUL").

Pirmoje dalyje herojus susilažina su draugais, kad praleis naktį sename mįslių ir paslapčių muziejuje. Tačiau netrukus jis pastebi, kad po muziejų vaikštinėja labai pikti demonai Iksupai (*Ixupi*). Kažkoks žioplys išleido juos į laisvę (beje, tam žiopliui toks neatsargumas kainavo gyvybę). Kad liktum gyvas, reikia visus demonus suvaryti atgal į narvus. Tai padaryti galima tik išsprendus daug gal-

Naujienos

vosūkių ir suradus reikalingus daiktus. Žodžiu, arba herojų nužudys demonai, arba, įminęs galybę įdomiausių mįslių, jis išeis į laisvę.

Antrosios dalies turinys visiškai nesusijęs su pirmąja dalimi, tačiau dėl to jis nėra mažiau įdomus. Herojus keliauja į miestą, vadinamą Ciklonu (*Cyclone*) esantį Arizonos valstijos pakrašty. Jo tikslas – surasti draugus, kurie, filmuodami savo roko grupės videoklipą, dingo be pėdsako. Tuščiose miesto gatvėse herojus sutinka tamsią figūrą, vadinančią save Tamsiuoju Debesiu (*Darsloud*). Kas tai – žmogus ar vaiduoklis? Tai ir dar daug ką žaidėjas sužinos vėliau.

Toks būtų antrosios dalies turinys. Techniniu atžvilgiu didelių pasikeitimų nebus. Autoriai vėl pradžiugins puikia trimate grafika ir nuostabiomis melodijomis. Žaidėjo laukia 50 nelengvų galvosūkių. Beje, kūrėjai pasirūpino, kad nenusibostų juos spręsti, jie sukūrė labai simpatišką pagalbininką – baltą vaiduoklį, kurio patarimai gali nukreipti teisingu keliu. Tačiau aklai juo pasikliauti taip pat neverta.

Atrodo, šis stebuklas sulauks didelio pripažinimo.

Techniniai reikalavimai:
procesorius: 486 (geriau Pentium);
atmintis: 8 Mb RAM;
grafika: SVGA;
aplinka: Windows 95;
valdymas: klaviatūra, pelė.

***pilotas** – televizijos terminas, kuriuo vadinama pirmoji (kartais – paskutinė) bandomoji būsimo serialo serija.

SWAGMAN

SEGA SATURN

(CORE DESIGN)

Kompanija CORE DESIGN, sukūrusi pasaulinio pasisekimo sulaukusį „TOMB RAIDER", parodė visiems, kad sugeba kurti sudėtingas trimates aplinkas ir žaidimus, kurie ne tik stebina ištaiginga grafika, bet ir priverčia susimąstyti. Ir štai, vietoj laukiamo „TOMB RAIDER 2" pasirodė keistokas dvimatis žaidimas „SWAGMAN".

Šis keistokas žaidimas savyje suderina galvosūkius ir ieškojimo elementus su siužetu apie košmarišką siaubingo sapnų demono pasaulį.

Pagrindiniai herojai, vaikai Zakas (Zack) ir (Hannah) gelbėja mūsų pasaulį, kovodami su tamsiosiomis jėgomis.

Nors žaidime nėra galimybės žaisti dviese, herojams tenka bendradarbiauti, norint pasiekti ankstesnes vietas arba ieškant slaptų kambarių. Papildomi sugebėjimai tampa prieinami, vaikams pasiekus Svagmano (Swagman) teritoriją. Suradę veidrodinius vartus Realiame Pasaulyje, žaidėjai akimirksniu persikelia į sapnų karalystę ir pavirsta nerangiais koviniais gyrūnais. Žaidimo eigoje Zakas ir Henekas susitinka įvairiausių pabaisų, kurios gali egzistuoti tiktai košmaruose.

Nekreipiant dėmesio į spalvingą išorę, „SWAGMAN" yra pakankamai sudėtingas žaidimas. Pirmuose lygiuose išsprendus nesudėtingus galvosūkius ir nugalėjus kelis silpnus priešus, gali atsirasti netikras saugumo pojūtis. Tačiau jis greitai išnyksta, vos tik žaidėjui tenka susimąstyti, kaip geriau išnaudoti herojų sugebėjimus iš visų pusių pilant įvairiausių formų ir dydžių priešams. Šiurpoka muzika ir subtiliai panaudoti garsiniai efektai ir įvairūs triukšmai sukuria žaidime įtampos ir siaubo atmosferą. Jeigu Jums užteks kantrybės tiriant lygius ir sprendžiant galvosūkius, prie šio žaidimo praleisite ne vieną bemiegę naktį.

BEDLAM

SEGASATURN

(MIRAGE)

BULFROG kompanijos pranešimas, kad SYNDICATE WARS versija Saturnui nebus išleidžiama, nuvylė daugelį žaidėjų, nekantriai laukusių šio kovinio-strateginio žaidimo pasirodymo.

Bet galite nepergyventi, nes žaidimas „BEDLAM" turėtų patenkinti Jūsų kraugeriškus polinkius.

Veiksmas vyksta niūrioje ateityje, kai žmonija atsiduria ant išnykimo ribos kovodama su bio-mechaninėmis gyvybės formomis.

Iš pradžių šios būtybės buvo kuriamos būti tuščiagalviais žmonių vergais ir štai dabar jos sukyla prieš savo buvusius šeimininkus ir užima visą planetą, genocidokampanijoje išnaikindami milijonus gyventojų. Tie, kam pasisekė išvengti mirties, pasidalino į dvi grupes. Pirmoji grupė įsikūrė nuošalioje saloje, o antroji – persikėlė į žemės orbitoje esančias kosmines stotis, kur ir ruošėsi susigrąžinti savo planetą ir išnaikinti visus biocheminius priešus.

Kiekvieną lygį žaidėjas praeina saugomas šarvuoto įrengimo („*art*"). Iš esmės tai yra mobili kovinė platforma iki dantų apginkluota įvairiausiais ginklais. Prieš misijos pradžią žaidėjas perka reikalingiausius ginklus.

„SOVIET STRIKE" gerbėjams šio žaidimo stilius pasirodys tikrai labai pažįstamas, tačiau „BEDLAM'e" griovimo, naikinimo ir kraujo praliejimo kur kas daugiau. Čia gali būti sunaikintas bet koks pastatas, mašina ar gyvas padaras.

Sėkmingai įvykdęs pirmąją užduotį, žaidėjas gali valdyti iš karto tris kareivius. Tačiau tai visgi yra daugiau veiksmo žaidimas, todėl sudėtingų strategijų nesitikėkite.

Geros žinios SEGA žaidėjams!

Nuo gegužės 1 dienos malonūs siurprizai laukia visuose platinimo taškuose:

1. Visų, perkančių Mega Drive žaidimus laukia prizai: firminiai fotoaparatai, ženkliukų rinkiniai, marškinėliai, puodeliai.

2. Pirkdamas SEGA SATURN aparatą už tą pačią kainą (1499 Lt) gauni dar ir žaidimą („SEGA RALLY" arba „WORLD WIDE SOCER").

Oficialūs SEGA platintojai:

Vilniuje: Legocentras Vaikų Pasaulyje, Centrinė Universalinė parduotuvė Ia., „Pepė" Aušros vartų g. 11, „Pasidaryk Pats" Viršuliškių g. 42, „Žurnalistas" Gedimino pr. 21.

Kaune: „Merkurijus" IIIa. Laisvės al. 60.

Klaipėdoje: Žaislų parduotuvė Danės g. 21.

Šiauliuose: „Technocentras" Draugystės pr. 16.

Panevėžyje: „Šakalas" Vilniaus g. 3.

Kiber paštas

Daugelis skaitytojų klausia, kur galima nusipirkti pirmuosius „KIBER ZONOS" numerius. Juos galima nusipirkti Vilniuje, knygynas „PENKI KONTINENTAI" Stulginskio 5, Kaune, knygynas „SMALTIJA", Kęstučio g. 17 ir Panevėžyje, UAB „BIZNIO KONTAKTAI", Smėlynės g. 18 - 3.

●*Norėčiau paklausti, kur galima gauti naujausių Sega Mega Drive diskečių? Kur tik ieškau, visur randu tik seniai išleistas.*

(Justinas iš Vilniaus)

Sega Mega Drive diskečių galima nusipirkti SEGA platintojų parduotuvėse, kurių adresai yra išspausdinti žemiau. Jei ten nerandate žaidimų, kuriuos norėtumėte nusipirkti, galite paieškoti Gariūnų turgavietėje (ten jos piratinės ir nelabai kokybiškos, tačiau didesnio pasirinkimo kol kas mes dar neturime).

****

●*...neseniai nusipirkau Sega Mega Drive kompiuterį ir disketę „Mortal Kombat2" ir beveik nieko nemoku, todėl gal galima būtų sužinoti visus **FATALITY, BABALITY, FRIENDSHIPS** ir t. t., be to gal galite patarti su kokiais „džoistikais" geriau žaisti (patogiau) šį žaidimą: su Sega Mega Drive ar Sega Mega Drive 2?*

(Aurelijus iš Šilutės)

Kadangi gavome labai daug laiškų (ypač iš Šilutės), su prašymais parašyti viską apie „MORTAL KOMBAT"žaidimus, nutarėme kitame numeryje paruošti didelį straipsnį apie tai.

Be to galime užtikrinti, kad su Sega Mega Drive 2 „džoistikais" žaisti kur kas patogiau nei su Sega Mega Drive.

****

●*Norėčiau sužinoti kiek kainuoja 4-o greičio CD-ROM? Kur jį galima nusipirkti?*

(Justinas iš Vilniaus)

Toks CD-ROM'as kainuoja apie 260 Lt., tačiau kainos labai priklauso nuo firmos (gamintojos ir parduodančios).

****

●*Norėčiau paklausti apie „Mortal Kombat 3" žaidimo kodą* **ABBA↓ABBA↓↑↑**. *Kaip, kur ir kam jis naudojamas? Jei galima norėčiau sužinoti ir kitus šio žaidimo kodus.*

(Vitalijus iš Vilniaus)

Atsiradus „MORTAL KOMBAT 3" ženklui reikia surinkti šį kodą. Taip padaromas SMOKE.

****

●*... mus labai sudomino žinia apie naują „Warlords" versiją, „Warlords 3". Gal galima parašyti, kada jau išėjo šis žaidimas ir kokiame piratiniame CD galima jį rasti?*

(„Warlordistai": Augustinas, Romas, Povilas, Gintarė, Arnas, Justas (Kaunas);Mantas, Paulius, Vidmantas, Jovilė (Vilnius); Arnoldas ir Erikas (Panevėžys).

Šis žaidimas dar neišėjo, tačiau „KIBER ZONOS" Nr.7 parašysime nemažai įdomaus apie šį žaidimą. Nepykite, kad dažnai negalime aprašyti Jums rūpimus žaidimus iš karto, nes turime atsižvelgti į visus gaunamus laiškus. Be to paruošto numerio medžiagos negalime keisti.

****

●*Mano manymu per daug kodų bei žaidimų aprašymų „Sega" kompiuteriams. Aš nemanau, kad jie tokie populiarūs. (Bent iš pažįstamų mažai kas turi)*

(Andrius iš Kauno)

Mums rašantys „Segos" kompiuterinių žaidimų mėgėjai šitaip tikrai nemano. Ko gero karas tarp „Video-geimerių" ir „PC-geimerių", kuris siautėja visame pasaulyje, pasiekė ir „KIBER ZONĄ".

****

●*Jūs neperspėjote, kad „KIBER ZONĄ" leisite kas mėnesį. dar kiek ir būčiau pražiopsojęs...*

(Simonas iš Kauno)

Simonai, jei atidžiai žiūrėtum "KIBER ZONOS" laikraštį, pastebėtum, kad nuo pat pirmojo numerio mes rašome, kad tai <u>mėnesinis laikraštis</u>.

****

●*Esu iš Panevėžio ir norėčiau paklausti, kur Panevėžyje moko naudotis INTERNET'o tinklu, gal yra kokios nors įstaigos ar klasės, nes norėčiau išmokti?*

(Arnoldas iš Panevėžio)

Naudotis INTERNET'o tinklu moko firma „VIRTUAL U S PASAULIS"(Nemuno g. 79, IV aukštas). Yra ir kitų firmų, bet, matyt, joms nesvarbu, kad kas nors apie tai sužinotų.

****

●*Aš rašau Jums pirmą kartą. Norėčiau sužinoti, ar galiu pats surinkti atminties procesorių? Tai pigiau, nei pirkti iš karto sukomplektuotą? Ar sunku gauti reikalingas plokštes? Ar galiu pats įsidėti jau sukomplektuotame procesoriuje CD ROM'us...*

(Ričardas Čičiurka iš Panevėžio)

Surinkti kompiuterį galima ir pačiam, tačiau gali prireikti tam tikrų įgūdžių ir, aišku, anglų kalbos žinių. Žiūrint į kainoraščius gali pasirodyti, kad pačiam surinkti kompiuterį pigiau, tačiau iš tikrųjų būna kitaip. Ne visada rasite reikiamų detalių. Kai kurių detalių gali tekti palaukti, kol firmos jas atsigabens. Be to Jūs sugaišite nemažai laiko ir pinigų kelionėms. Taip pat nereikėtų pamiršti, kad ne visos dalys gali veikti kartu. Taigi gal būtų geriau pirkti kompiuterį kokioje nors firmoje? Be to, firma gali pasiūlyti didesnę nuolaidą, perkant kompiuterį, o ne atskiras detales. Be to firma atsako, kad kompiuteris gerai veiktų.

Kaip įsidėti kietą diską ar CD-ROM įrenginį paaiškinsime artimiausiame numeryje.

****

●*Kiek maždaug kainuoja INTEL TRITON motininė plokštė su 166 MHz procesoriumi?*

INTEL plokštės su TRITON mikroscemų rinkiniu būna įvairių modifikacijų. Jų kaina apie 400-500 Lt (su PVM).

Procesorius INTEL P-166 MHz kainuos apie 1600 Lt.
AMD K5-166 apie 800 Lt.
CYRIX (IBM) 133 – apie 780 Lt.

****

●*Kokį kompiuterį geriau pirkti? Parašykite visus duomenis (DX, MHz, procesorius, atmintis). Kokia būtų tokio kompiuterio kaina?*



INTEL PENTIUM 100 MHz/8 MB, 1 MB SVGA su spalvotu monitoriumi HDD 1,6 MB. Jo kai na apie 3600 Lt. (su PVM);
INTEL PENTIUM 133 MHz/8 MB, 1 MB SVGA su spalvotu monitoriumi HDD 1,6 MB. Jo kai na būtų 3900 Lt. (su PVM);
Atminties padidinimas nuo 8 MB iki 16 MB kainuos 220 Lt. (su PVM).

****

20 kovų: žingsnis po žingsnio

(atkelta iš 1 puslapio)

antis per žemėlapio centrą. Jei užimsite šį kelią, galėsite pulti priešo fortą. Galima jį pulti ir kitaip, tačiau kiti keliai yra blokuoti didelėmis akmenų krūvomis. Jas pašalinti reikia daug laiko ir jėgų.

	priešo fortas		
A		C	D
	žaidėjo fortas	B	

Pradžioje turėsite vieną *Psychos*, vieną *Tough* būrį ir vieną lengvąjį tanką.
Jei paskubėsite, turėsite galimybę užimti kvadrate A esantį niekieno tanką. Dar viena grupė paims kvadrate B esantį tanką. Šis tankas turi padėti lengvajam tankui išlaikyti centrinį kelią. *Tough* būrys puolimo pradžią turi pradėti tanku, po to užimti kvadratą C, o jei pasiseks, – ir kvadratą D.
Kaip minėjome, fortą pulkite centriniu keliu, tačiau dar galite apsidrausti puldami iš kurios nors šoninės teritorijos.

8 misija.
MOLTEN KOMBAT

Šiame žemėlapyje yra šiek tiek niekieno technikos. Ją reikia užimti. Jūsų tikslas – padaryti tai greičiau už priešą. Po to pasistenkite užimti ir išlaikyti pagrindinę poziciją žemėlapio centre.

	priešo fortas	
C	A	
B		
	žaidėjo fortas	

Labai svarbu sunaikinti tiltus, ir geriau tai padaryti prieš pat priešo nosį.
Pradžioje turėsite *Psyhos* ir 1 *Tough* būrį.
Užimkite *Gun* žemėlapyje A. Tai padės išlaikyti dešinįjį tiltą, bet vis dėlto geriau būtų jį sunaikinti. Taip apsaugosite centrą nuo atakų iš dešiniojo flango.
Užėmę kvadrate C vidutinį tanką, pulkite ir sunaikinkite šiame kvadrate esantį tiltą. Tai padarykite, kai ant jo užlips priešas. Taip vidutinysis tankas galės keliauti padėti vykdyti kovos veiksmus centriniame plote.
Kvadrate A sutelkite dideles pajėgas – geriau būtų, jei prie jų prisijungtų *Sniper* būrys. Jie gali naikinti pašalintus tiltus. Tada pulkite priešą ir jo fortą.

9 misija.
SLIPPERY JIM

Šiame žemėlapyje labai daug vietų, kur reikėtų, o kartais net būtina, nukeliauti vandeniu. Taigi robotų gamyklos tampa reikšmingesnės.

	priešo fortas		
D	A	B	E
C	žaidėjo fortas		F

Pradžioje turite 3 *Psyhos*, 2 *Tough* būrius ir vieną vidutinį tanką.
Nukreipkite savo vidutinį tanką ir robotų grupę centrinėms A ir B teritorijoms užimti ir saugoti. Sunaikinkite tiltą, jungiantį kvadratus E ir B.
Kvadrate C užimkite kokį nors lengvąjį tanką ir su juo išsaugokite tiltus kvadrate D. Jų sunaikinimas jums nieko gero neduos, nes čia priešas turi tik pėstininkų būrius.
Kvadrate F sutelkite stambias pajėgas, nes teks atremti priešo puolimus. Kai sunaikinsite visas jo pajėgas, pereikite į kontrpuolimą.

10 misija.
THE WALL

Žemėlapis padalytas uolų siena. Didžioji sienos dalis paslėpta po vandeniu. Griaudami ją, galite prieiti prie robotų gamyklų. Pusė, kuri kontroliuoja žemėlapio centrą, turi šiokių tokių teritorijos pranašumų.

		priešo fortas	
A	B		C
	žaidėjo fortas	D	



Misijos pradžioje turite 3 *Psyhos*, 2 *Tough* būrius ir vieną vidutinį tanką.
Aneksuokite kvadratą D, esantį dešinėje nuo Jūsų forto. Sutelkite visas jėgas kvadratui B užimti ir užimkite vieną iš dviejų (A arba C) kvadratų. Užimti visus tris kvadratus labai sunku, tačiau, jei tai padarysite, kovose turėsite kur kas daugiau pranašumų. Praktiškai tai garantuoja Jūsų sėkmę. Daug dėmesio skirkite *Sniper* sukurti. Jie padės sulaikyti priešų puolimus.

11 misija.
CHILLY WILLY

Šiame žemėlapyje priešo fortas kur kas geriau saugomas nei Jūsų. Tai iš karto krenta į akis, nes priešo fortas yra saloje, apsuptas vandens, ir jį galima pulti tik sunkiąja technika ir tik iš dviejų pusių. Žaidėjo fortas

	priešo fortas	
		A
C		žaidėjo fortas
		B



stovi priešais visiškai lygiame lauke, ir jį galima pulti iš trijų pusių.
Pradžioje turite 1 *Psyhos*, 1 *Sniper*, 2 *Tough* būrius ir vieną vidutinį tanką.
Vidutiniu tanku pasistenkite užimti ir išlaikyti kvadratą A. Įsakykite robotų grupei užimti apatinę žemėlapio dalį. Sustiprinę grupę užimtu tanku, saugokite kelią, esantį kvadrate C.
Kvadrate B *Tough* būriu užimkite niekieno *A.P.C.* Šį būrį nusiųskite į pagalbą tankui, ginančiam kvadratą A. Jei kvadrate A reikalai klostosi gerai ir pagalbos ten nereikia, galite *A.P.C.* nusiųsti padėti grupuotėms kvadrate C. Tai padės Jums pereiti į puolimą.
Savo forte galite gaminti *A.P.C.* ir *Tough* būrio robotus – fabrikas yra forto dešinėje. Galite šias pajėgas kombinuoti. Taip kur kas lengviau sukursite pajėgius būrius, galinčius smarkiai pakenkti priešui.

12 misija.
HEAVY METALL

Kelias, lenkiantis centrą, sudaro tokią padėtį, kai valdanti centrą pusė turi daugiau pranašumų.

	priešo fortas	
		D
A	B	C
	žaidėjo fortas	

Pradžioje turite 3 *Psyhos*, 2 *Tough* ir 1 *Pyro* būrį.
Didelį dėmesį skirkite technikai, stovinčiai ant kelio (kvadratai A, B ir C), užimiti ir užimtai teritorijai išlaikyti, vėliau pereikit į puolimą. Visų pirma, pamėginkite atakuoti ir sunaikinti priešo tankų gamyklą kvadrate D (arba bent jau jai pakenkti).
Etapo pradžioje sukurkite mobilias grupuotes jėgoms, kurios atakuoja priešą, sustiprinti. Atidžiai stebėkite priešo pajėgų judėjimą, nes masiniam puolimui galima priešpastatyti tik masinę gynybą.

13 misija.
HOT & STEAMY

Žemėlapyje parodytas kelių tinklas. Raktas į sėkmę – teisingas jėgų paskirstymas įvairiuose keliuose.

		priešo fortas
		A
C	B	
		žaidėjo fortas

Misijos pradžioje turėsite 2 *Psychos*, 1 *Sniper*, 1 *Tough*, 1 *Laser* būrį ir vieną vidutinį tanką.
Su tanku kvadrate A sunaikinkite priešo *Howitzer* ir užimkite šią teritoriją.
Sutelkite snaiperių ir šaulių iš lazerių jėgas kvadratui B apsaugoti. Jiems į pagalbą dar galite nusiųsti tanką.



Labai apdairiai saugokite kvadratą C. Panaudokite remonto gamyklą tarp mūšių technikai suremontuoti. Kadangi remontas trunka palyginti trumpai, turite realią galimybę išsilaikyti, kol patys galėsite pulti priešą.

14 misija.
RESTORATION

Kranų pasirodymas suteikia žaidimui kiek kitokio atspalvio. Jie gali labai pagelbėti atstatyti tiltus. Todėl dabar sugriautas tiltas negarantuos saugumo. To nereikia pamiršti!

	priešo fortas	
	A	B
žaidėjo fortas		

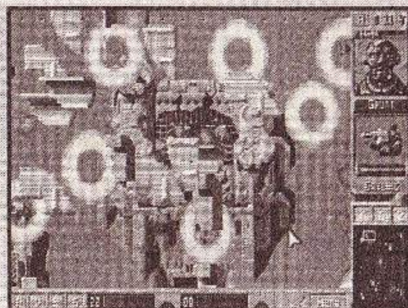
Žemėlapyje yra vietų, kurios neprieinamos kaip tik dėl to, kad sugriautas tiltas. Su kranu galite pataisyti tiltą ir išvesti savo sunkiąją techniką į atvirus plotus.
Pradžioje turite 2 *Psyhos*, 2 *Tough*, 1 *Sniper* būrį, vieną vidutinį ir vieną sunkųjį tanką.
Užimkite tanką, esantį netoli Jūsų forto ir pataisykite du tiltus. Vienas jų yra aukščiau forto, kitas – dešinėje.
Sunaikinkite sunkųjį priešo tanką kvadrate A. Tam pasinaudokite akmenine užkarda. Pasislėpkite už jos ir atakuokite priešo tanką. Kvadrate B užimkite ginklus, iššaudę akmenis, trukdančius apsaugoti kelią.
Jei priešas mėgins atakuoti iš dešinės, galite imituoti puolimą centre. Tai leis į gerai apsaugotą centrą nukreipti priešo pajėgas (kad ir ne visas).
Kairįjį flangą galima apsaugoti aktyviai panaudojant remonto fabriką, tarp kovų suremontuoti techniką. Be to, galima atakuoti priešo gamyklą ir sumažinti jos pajėgumą.

15 misija.
SWAMP FEVER

Du fortai yra gretimuose kvadratuose, o tiltas tarp jų sugriautas. Žaidėjas turi sukoncentruoti savo jėgas ir užimti teritoriją. Be to, priešais savo fortą reikia sukurti labai galingas gynybos linijas. Priešas pats imsis atstatyti tiltą ir organizuos Jūsų forto puolimą.

		priešo fortas	B	
E	F		A	I
D	C	žaidėjo fortas	G	H

Misijos pradžioje turėsite 3 *Psyhos*, 1 džipų būrį, vieną vidutinį ir vieną sunkųjį tanką.
Iš pat pradžių pastatę savo tanką tilto kairėje, Jūs galite sunaikinti priešo dalinį. Jei per susišaudymą priešas stipriai apgadins tanką, – nieko baisaus. Vėliau bus galima jį pataisyti.
Kvadratui A užimti panaudokite snaiperių dalinį, o po to, nutaikę progą (kai teritorijos niekas nesaugos), užimkite kvadratą B.
Priešas sutelks visas jėgas dešiniajame flange, o kairysis liks tuščias. Nepraleiskite progos aneksuoti kvadratus C, D ir E. Kartu sunaikinkite kraną, kuriuo priešas mėgins deblokuoti kvadratą F su jame esančiu lengvuoju tanku.
Panaudokite džipą priešo pėstininkų puolimui iš kvadrato I atremti. Išlaikykite rajonus G ir H ten įtaisytais ginklais ir vidutiniu tanku. Prieš tai tuo tanku apšaudykite robotų gamyklą kvadrate I.



16 misija.
LIGHT BRIGADE

Žemėlapyje matome kelią, kuris jungia vieną fortą su kitu. Galima atakuoti flangais, nors tai bus gana sunku. Priešas sukoncentruos visas pajėgas centriniame kelyje, tanku stengsis prasiveržti prie Jūsų forto.

	priešo fortas	
E		D
C	A	B
	žaidėjo fortas	

Pradžioje turėsite 3 *Psyhos*, 1 *Tough*, 1 *Sniper* būrį, vieną vidutinį ir vieną sunkųjį tankus.
Sustabdykite priešo judėjimą centriniu keliu kvadrate A arba vienu kvadratu žemiau. Be to, pasinaudokite tuo, kad priešas nederina įvairių padalinių judėjimo greičio.
Su snaiperiais ir šauliais užimkite teritorijas E ir D.

17 misija.
CAR PARK

Iš šiaurės į pietus tekanti upė dalija žemėlapį į dvi lygias dalis. Pietinėje dalyje yra technikos parkas, kuris laukia šeimininko. Jūsų tikslas – užimti savo žemėlapio dalyje visą techniką ir pradėti puolimą.

priešo fortas		F	
		E	žaidėjo fortas
		C	D
		A	B

Iš pat pradžių Jūs neturite tiek pėstininkų, kad galėtumėte užimti visą techniką. Todėl būtina kurti kad ir pačius paprasčiausius pėstininkų būrius *Grunt*. Centre atremkite priešo atakas. Pasinaudokite tuo, kad priešas mėgins pereiti tiltus. Pietinėje žemėlapio dalyje nepalikite tiltų be priežiūros. Patartina nuolat juos griauti, o taip pat neleisti priešui persikelti per upę.
Pradžioje turėsite 1 *Sniper* būrį, vieną džipą, du lengvus ir du vidutinius tankus.
Turite savo pėstininkus nukreipti užimti techniką, esančią pietinėje žemėlapio dalyje (kvadratai A ir B). Su džipais ir tankais užgrobkite kitus Jūsų žemėlapio dalyje esančius kvadratus.
Tankais sulaikykite persikėlimus F ir D kvadratuose. Džipą siųskite saugoti neužimtos technikos, – jei kartais užsimanys pasirodyti priešo pėstininkai. Kai grobsite techniką, ypatingą dėmesį kreipkite į sunkiuosius ginklus, kurie gali toli šaudyti. Priklausomai nuo to, kaip kursite naujus dalinius, atkovotą techniką siųskite į pagalbą kvadratams F ir E apsaugoti. Tik nepamirškite palikti ganėtinai saugią priedangą, kad galėtumėte griauti tiltus tarp savo ir priešo parkų.
Kai technika parke pasibaigs, pradėkite gaminti sunkiuosius robotus ir sodinti juos į *A.P.C.*

18 misija.
BRIDGE GAME

Misiją pradedate greta priešo forto easančiame kvadrate. Iš pradžių trys šiuos kvadratus jungiantys tiltai bus sugriauti. Priešas mėgins juos atstatyti, taip pat, kol vyks darbai, bandys perkelti per upę savo pėstininkus, kad jie galėtų pulti Jūsų fortą.

	priešo fortas	
A	žaidėjo fortas	B
C		

Abiejuose flanguose yra gamyklos ir šiek tiek niekieno technikos, kurią galima pasisavinti.
Iš pradžių turėsite po vieną *Psyhos*, *Sniper*, *Tough*, *Pyro* ir *Laser* būrį, taip pat po vieną lengvąjį, vidutinį ir sunkųjį tanką.
Vieną tanką palikite tiltams griauti ir perkėloms saugoti. Forte ir šalia esančiose teritorijose pradėkite rengti būtinus pulkus ir artilerijos įrenginius. Visas kitas pajėgas padalykite ir nusiųskite užimti dešinįjį ir kairįjį flangus iki kvadratų A ir B. Jei judėsite toliau, būtinai susidursite su kol kas Jums per stipria priešo apsauga.
Kvadrate C pasinaudokite kranu ir taip galėsite pasiekti priešo fortą.

19 misija.
MAYHEM

Tai didelis atviras plotas, kur gali kautis priešininkai su daug technikos. Pagrindinė kova vystosi už centrinių teritorijų, kurios gali tikti pulti abudu fortus.

C			priešo fortas
B			
A	E	F	
žaidėjo fortas		D	

Pradžioje turėsite po vieną *Tough* ir *Laser* būrį, 3 *Sniper* būrius ir po vieną lengvąjį, vidutinį ir sunkųjį tanką.
Nusiųskite tanką, lydimą robotų, aukštyn nuo forto ir užimkite teritorijas A, B ir C. Įsitvirtinkite kvadrate B ir kontroliuokite perkėlą. Neleiskite prasiveržti priešo sunkiajam tankui. Kvadratą D ir galingas tankų gamyklas užimkite su sunkiuoju tanku, užgrobtu lengvuoju tanku ir vienu robotų pulku. Po to robotų grupę nusiųskite užimti kvadratą E. Pasinaudokite priešo gynybos susilpnėjimu ir nusiųskite sunkųjį tanką užimti kvadratą F.

20 misija.
Z

Tai paskutinioji ir, ko gero, pati sunkiausia misija. Lauke labai daug gamyklų ir remonto dirbtuvių. Jūsų tikslas – užimti ir išlaikyti kuo didesnę teritoriją.
Pradėsite misiją turėdami po vieną *Tough* ir *Sniper* būrį, du *Psyhos* būrius ir po du lengvuosius ir vidutinius tankus.
Būtinai užimkite sunkųjį tanką, esantį B kvadrate, ir savaeigį raketinį įrenginį kvadrate A. Užėmę kvadratus C ir D, nukreipkite šiuos du karinius vienetus keliams, nutiestiems dešinėje nuo šių teritorijų, ginti. Nusiųskite robotų pulkus užimti teritorijas E ir F. Suremontuokite tiltą, jungiantį tuos du kvadratus. Stebėkite, kad priešas nesuremontuotų tilto tarp kvadratų F ir G.

B	C		priešo fortas
A	D		
žaidėjo fortas	E	F	G

Griaukite tiltus ir kontroliuokite priešingus krantus. Tai leis Jums sustiprinti savo gynybą, nes visa priešo sunkioji technika turės apvažiuoti aplinkui.

Tai įdomu...

✪Kompanija BLIZZARD ENTERTAINMENT paskelbė, kad kuria naują žaidimą „WARCRAFT ADVENTURES: LORD OF THE CLANS“.

Įdomu tai, kad šio nuotykinio žaidimo veiksmas vyksta „WARCRAFT“ herojų pasaulyje, kur žaidėjai galės daugiau sužinoti apie Orkų Ordą ir jų istoriją.

Žaidimą sudarys daugiau kaip 60 skirtingų vietovių sujungtų animuotais intarpais, bei daugiau kaip 70 animuotų veikėjų.

„LORD OF THE CLANS“ numatoma išleisti vasaros pabaigoje.

✪Tie, kas jau patyrė visus žaidimo „TOMB RAIDER“ nuotykius ko gero labai apsidžiaugs išgirdę, kad greitu laiku pasirodys dar du nauji pridėtiniai šio žaidimo epizodai.

„TOMB RAIDER V.I.1“ skirtas tik patyrusiems žaidėjams ir tikrai nebus lengvas.

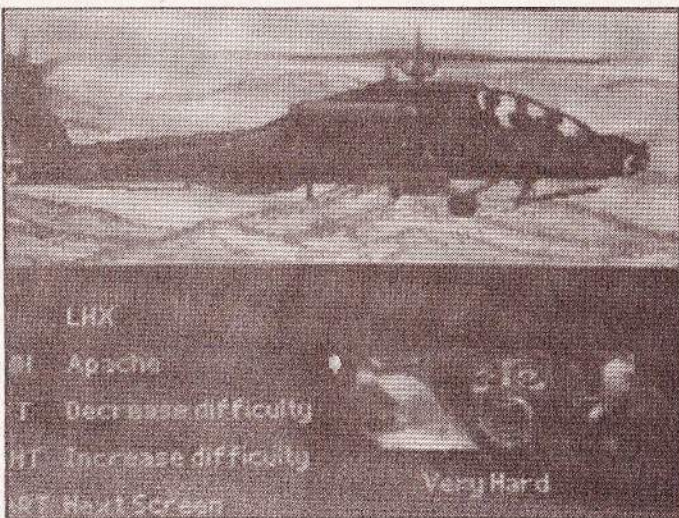
Pridėtinius lygius numatoma išleisti birželio pradžioje. Be to kompanija CORE DESIGN metų pabaigoje žada išleisti visai naują žaidimą su jau taip pamėgta heroje Lara Kroft.

*** *** ***

Laukite 16 puslapių „KIBER ZONOS“ Nr.7

LHX ATTACK CHOPPER (ELECTRONIC ARTS)

Ko gero, net tie žaidėjai, kurie jau sužaidė visus kompanijos ELECTRONIC ARTS „STRIKE“, su malonumu žais šitą malūnsparnių žaidimų pradininką.

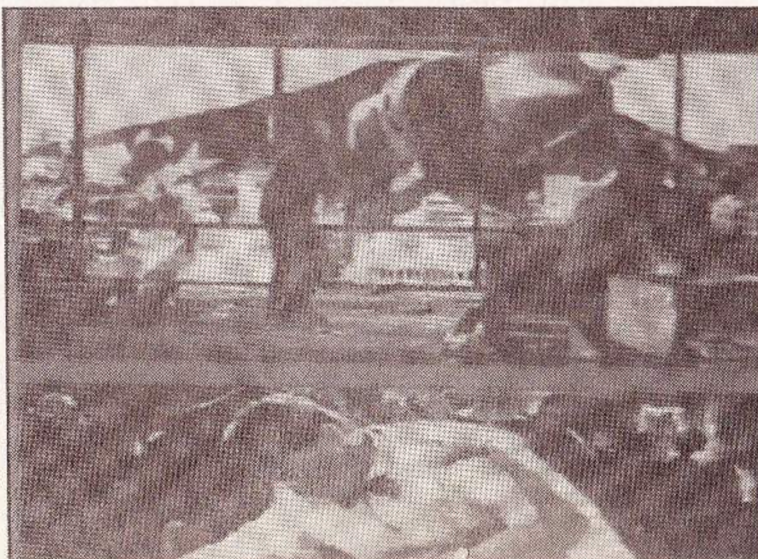


Jūsų laukia daugiau nei rimtas darbas.

Kartu tai labai subtilus darbas, susijęs su kišimusi į reikalus, į kuriuos Jums lyg ir nederėtų kištis, nes žaidimo pradžioje pasirašote trumpą sutartį, pagal kurią amerikiečių kariuomenė visiškai neatsako už Jūsų elgesį.

Išsirinkę malūnsparnį (LHX arba „APAČ“) ir sunkumo lygį, atidžiai perskaitykite užduotis, kurias reikia atlikti. Kas žino, į kokią dykumą pateksite, kokius sandėlius susprogdinti arba kokią mirtinai pavojingą misiją teks atlikti?

Jei jau gausite tokį stebuklą kaip LHX, tai ne tam, kad nuskristumėte pasigrožėti jūros pakrante, pasimaudyti ir pasideginti! Jūs turėsite įvykdyti kovines užduotis, kai skriejama baisiausiu greičiu, pasitelkiama pasiutusi akrobatika, protinga taktika, – t. y. viskas, kas teikia tiek daug naudos Jūsų reakcijai ir išradingumui vystyti.



Vos pradėję vykdyti karinę užduotį, Jūs galite pasitikrinti pagal pagrindinį žemėlapį, kuriame pažymėta Jūsų buvimo vieta, objektai ir priešas. Būtiną informaciją matote ekrane ir gaudote radarais. Beje, visa tai stebite labai aiškiai ir tikroviškai, be to, iš įvairių taškų, lyg Jūs būtumėte susidvejinę: viena dalis sėdėtų kabinoje, o kita susidomėjusi spoksotų, kaip Jus žudo. Ypač įdomu stebėti šį reginį iš priešininko vietos.

Tik nepagalvokite, kad kabinoje sėdėti nuobodu. Linksmybių užteks, prisišaudyti ir raketomis, ir kulkosvaidžiais galima iki pamišimo. Beje, žaisti labai įdomu dar ir dėl to, kad visą laiką esate labai arti žemės.

MUTANT LEAGUE HOCKEY

Du tūkstantieji... su trupučiu metai. Branduolinio–cheminio–fizinio–bakterinio karo visuose Žemės kampeliuose pradžia. Kiekviena egzistuojanti rasė mėgina paimti valdžią į savo rankas. Masiniai bombardavimai sunaikino nemažai žmonių. Išsigelbėję nuo sprogimų, žuvo nuo cheminio ginklo. Praktiškai visą valdžią į savo rankas paėmė žmonių sukurti robotai. Tačiau ir tie patys taip „draugiškai“ vieni su kitais sugyveno, jog turėjo pasauliui pasakyti „sudieu“...

Du tūkstantieji... su trupučiu+vieneri metai. Iš androidų rasių likučių ir subjaurotų, radiacijos sužalotų žmonių išsivystė nauja superrasė. Tai buvo rasė, prisitaikiusi gyventi šlykščiomis salygomis. Tiesiog kaip silikoidai (*MOM*). Jie nustojo suprasti grožį (tai nenuostabu), literatūra nebesirūpino, o štai kovoti už būvį priprato nuo pat vaikystės, todėl kultūra ir religija jiems tapo žiaurus, be kompromisų SUPERSPORTAS.

Du tūkstantieji su trupučiu+dar keleri metai. „Welcome to Mutant League Hockey“ („Sveiki atvykę į Mutantų lygos ledo ritulį“). Štai toks negudrus užrašas iš toksiškų atliekų dabar puikavosi ant „naujo“ pastato (buvusio senojo miesto policijos skyriaus) stogo. Naujame pasaulyje tai buvo vienintelis statinys, nes visus kitus pastatus nuo žemės paviršiaus nušlavė karai.

2231 metai. Lėtai, bet ryžtingai naujoji visuomenė juda sportinio vystymosi laiptais, žinoma, nepamiršdama laikas nuo laiko pakariauti. Sudaromos „Hock“ komandos. „Hock“ – tai žaidimas, iš pirmo žvilgsnio labai panašus į ledo ritulį, tačiau sportinio kilnumo čia ir su žiburiu nerasi.

Vyksta komandų treniruotės. Pirmajam Naujojoje istorijoje mirtinam ledo ritulio čempionatui ruošiasi absoliučiai visi. Mirtinam todėl, kad pralaimėjusiųjų čia nebus. Liks tik šiukšlių krūvelės.

2240 metai. Mutantų olimpinių varžybų atidarymo metai. Čia dalyvauja tik vienos sporto šakos atstovai – ledo ritulio. Į naująjį pastatą su visiems gerai pažįstamu užrašu „Mutant League“ plaukia didžiulės Naujosios kartos (*New Generations*) minios. Jie visi su ginklais – komandoms palaikyti. Taigi liaudis susėdo, žmonės laukia, komandos pasiruošusios mūšiui, PIRMYN!

Mutantų Ledo ritulio lygoje iš viso daugiau kaip dešimt komandų, sudarančių dvi grupes – TOXIC ir MANIAC. Dar yra trys rinktinės – TOXIC ALL STARS, MANIAC ALL STARS ir rinktinė ALL GALAXIANACES STARS. Kiekviena komanda turi savo reitingą. Numatytos ir atkrentamosios rungtynės, ir reguliarusis sezonas su slaptažodžių sistema. Turnyro laimėtojas gauna taurę su plaukiojančiomis akutėmis.

Kiekviena komanda turi savo stadioną su savo „siurprizais“ – minomis, laužais, skylėmis lede ir kitokiomis niekšybėmis. Varžovų komanda gali susitarti ir nužudyti Jūsų vartininką. Vartai pavirsta baisiais nasrais, nepageidaujančiais ėsti mažyčio, matyt, labai neskanaus kamuoliuko.

Prieš pradėdami žaisti, išsiaiškinkime visas bjaurias smulkmenas:

GAME MODE (žaidimo režimas);
REGULAR SEASON – nedidukas susirėmimas;
PLAYOFFS – 16 komandų susirėmimas;
PLAYOFFS 2–3 – supaprastintas susirėmimas – jei norite laimėti, užtenka sunaikinti tik 2 komandas;
CONTINUE PLAYOFFS – 16 komandų susirėmimas, tęsiamas nuo slaptažodžio įvedimo;
TEAM DESCRIPTIONS – dviejų komandų, išrinktų viršutinėje ekrano dalyje, skrolingas;
PERIOD LENGHT – kėlinio tęsinys (3,5 arba 8);
STADIUM – stadiono pasirinkimas (iš 2);
PENALTIES ON-OFF – pašalinimas („poilsis“ ant prasikaltusiųjų už muštynes suolelio).
RESERVES – *disabled* (išjungti), *enabled* (įjungti) – žaidėjų pakeitimas. Nustačius „disabled“, Jūs negalėsite patys keisti žaidėjų – tai darys kompiuteris;
DEATH INDEX – muštynių žiaurumo lygio reguliavimas (*Fight*).

Išsirinkote? Važiuojam toliau!

Valdymas:

KARYS (ledo ritulininkas) be kamuoliuko:
<A> – smūgis ranka arba daikto, pakelto nuo ledo, panaudojimas. Metimo metu galite muštis tik plaukuotąja ranka.
<A> užlaikyti – šuolis pilvu ant ledo. Kartais labai padeda.
<B> – žaidėjų perjungimas.
<C> dažnas spaudymas – gali pagreitinti ir taip jau greitą žaidėją.
<C> paspausti vieną kartą – po žaidėju pasirodo informacija (žaidėjo gyvybė, energija ir numeris).

Žaidėjas su kamuoliuku:
<A> – taip pat kaip ir be kamuoliuko.
<B> arba <B>+džoistikas – padavimas žaidėjui.
<B> užlaikyti – paliekate kamuoliuką ramybėje, tegul guli.
<C> – kamuoliuko metimas.
<C> užlaikyti – kamuoliuko spragtelėjimas.

Išmestą kamuoliuką, jei jums pasisekė jį pastverti, galite atiduoti kuriam norite žaidėjui – paspauskite džoistiką į bet kurią pusę.

Jei kartais sumanėte atimti iš priešininko kamuoliuką, pavažiuokite su juo už parankės, ir kamuoliukas bus Jūsų.

Vartininko valdymas:
<A> – kamuoliuko gaudymas visu kūnu.
<B> – žaidėjų perjungimas.
<C> – „bžiiikkk“ aštria lazda priešininkui per galvą.

Vartininko su kamuoliuku valdymas:
<A>, <B> arba <A>+<B>+rodyklės į bet kurią pusę – metimas žaidėjams.
<C> – „bžiiikkk“!

Kartais, kai saulė ritinėjasi žeme, o Neris išsilieja iš krantų, Jūsų linksmieji žaidėjai susikala vienas su kitu, o tiksliau – su priešininku: sulekia į krūvą, mojuoja rankomis, keiksnojasi kaip tikri suaugę dėdės, ir visa kita. Kaip tik tokiomis akimirkomis Jums tenka susikauti (rodoma stambiu planu per visą ekraną) su varžovu.

Taigi žaidėjo valdymas tokiu atveju:
<A > – blokas.
<B> ir <C> – smūgiai rankomis.

Po susirėmimo bus pateiktos kovotojų vizitinės kortelės. Pertraukose tarp kėlinių ant ledo vis atsiras šiukšlių krūvelių – viskas, kas liko iš žaidėjų. Tos krūvelės Jus labai stabdys ir trukdys čiuožti. Tačiau ir šiam „šuniui atsiras savo kaulas“: kai važiuosite prie vienos tokios krūvelės, paprasčiausiai paleiskite valdymą. Tai taip pat padės ir pasitaikius kitoms šunybėms.

Na, lyg ir viskas.





Skelbimai



Pranešame, kad kol kas mūsų skelbimai nemokami!!!!

Parduodu PC kompaktinį diską su žaidimu „Nascar racing“, priedo trumpą jo aprašymą (angliškai). CD ne piratinis. Dėl kainos susitarsime.
Teirautis Gedimino
Kauno raj. Garliava tel. 551 049

Norėčiau keistis PC kompaktiniais diskais.
Mažeikiai 5500
Naftininkų 10 - 22
Romanas Andrius

Prekiauju įvairiais PC IBM tipo kompiuteriais: pradedant 286 XT ir baigiant PENTIUM 150. Yra naujų ir naudotų. Kaina sutartinė.
Vilnius, 2009
Konarskio 21 - 44
tel. (8 22)652 904
Gediminas Aliukonis

Parduodu (PC) kompiuterį 8086 6MHZ 90 HDD 640 KB. Skambinti apie 16.00 val.
Teirautis Mindaugo
Trakų raj. Grigiškės tel. 577 818

Norėčiau susirašinėti su besidominčiais Sega Mega Drive žaidimais
Alytaus raj., Venčiūnų paštas,
Venčiūnų kaimas, Kaniūkų gt. 17
Giedrini Čereškevičini

Parduodu 486DX2 plokštę, 66 MGZ procesorių ir 8 Mb RAM.
Kaunas,
tel. (8 27)739 021 Ramūnas

Parduodu kompiuterį „SCORPION ZS 256k“, „TEAC“ diskasukis, IBM AT klaviatūra, pelė. Apie 1000 žaidimų, 2 džoistikai, 11 knygų rusų kalba. Suderinamas su „ZX SPECTRUM“ kompiuteriu.
Kaina: apie 700 Lt.
tel.(8 25)491 377
Panevėžio raj. Juozas

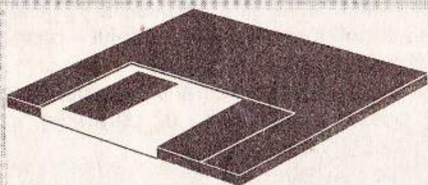
Norėčiau susirašinėti su besidominčiu PC žaidimais žmogumi.
Kauno raj. Garliava
Liepų 26 – 23
Gediminas Sabaitis

Parduodu kompiuterį „SEGA SATURN“ (beveik naują), dvi valdymo rankenėles, du parodomuosius kompaktinius diskus (originalius). Kaina 1000 Lt.
Taip pat parduodu „SEGA SATURN“ kompaktinius diskus:
„VIRTUA FIGHTER 2“ – 200 Lt.
„PANZER DRAGOON 2“ – 200 Lt.
Panevėžys 5308, Pilenų 42
(yra dar vienas CD, tik pavadinimas labai neskambus)



Lankstūs diskeliai

Lankstūs diskeliai buvo vieni pirmųjų įrenginių informacijos saugojimui ne kompiuteryje ir jos perkėlimui iš vieno kompiuterio į kitą. Diskeliuose įprasta laikyti savo darbinių failų (bylų) kopijas, svarbesnę informaciją. Nedidelio dydžio, patogūs naudotis ir nebrangūs diskeliai plačiai paplito ir tarp mėgėjų, ir tarp profesionalų, o įrenginių, nuskaitančių lanksčius diskelius, rasite kiekviename kompiuteryje. Toks lanksčių diskelių populiarumas patogus visiems, dirbantiems kompiuteriu. Greičiausiai ir jūs be vargo galėsite persikelti diskeliu norimą failą iš draugo ar bendradarbio kompiuterio į savo, ar surašyti į jį savo informaciją. Dažniausiai lanksčiuose diskeliuose saugomos darbinių failų kopijos, kurias vartotojai, nors kartą praradę ilgai kauptą informaciją, daro kasdien. Kitas lanksčių diskelių pritaikymas - iškelti iš kopiuterio rečiau naudojamą informaciją (t.y. daromi informacijos archyvai) ir atlaisvinti vietą naujai. Tai buvo labai aktualu šiek tiek anksčiau, kai kompiuterio kieti diskai buvo nedidelės talpos ir dirbant greitai užsipildydavo informacija. Dabar, kai kieti diskai yra apie dešimt kartų talpesni, juose sutelpa net ir senesnė informacija. Tačiau turėti dar vieną kopiją diskelyje ramiau. O jei suges kietas



diskas?

Didžiausias lankstaus diskelio trūkumas - mažas talpumas. Naudojant tobulesnius kompiuterius ir programas, atsiranda galimybė apdoroti vis sudėtingesnę informaciją, suteikti jai įvairius pavidalus, bet, deja, tokia informacija užima kelis, o kartais ir keliasdešimt kartų daugiau vietos. Todėl tais atvejais, kai į diskelius sutalpinti didesnį informacijos kiekį darosi sunku arba nepatogu, naudojami kitokie, daug talpesni ir greitesni, bet kartu ir brangesni, įrenginiai. Na o diskeliai karaliauja mėgėjų darbo vietose, arba ten, kur reikia saugoti ar perkopijuoti nedidelius informacijos kiekius.

Jeigu jūs norėsite įsigyti legalių programų, jos greičiausiai taip pat bus parduodamos lanksčiuose diskeliuose. Tik visai neseniai, išaugus programų dydžiui ir atsiradus galimybei, programos platinamos kompaktiniais diskai (CD-ROM).

Lankstūs diskeliai pagal dydį (nemaišykite, ne pagal talpumą!) gali būti 5.25 colio (13.3 cm; kalbant sakoma -penki ir viena ketvirtoji colio) ir 3.5 colio (8.9 cm; kalbant sakoma - trys su puse colio). Nors diskeleliai skiriasi savo išvaizda, jie turi daug bendro. Lankstaus diskelio pagrindinė dalis - lankstus diskas (iš čia ir kilęs pavadinimas), kurio paviršius padengtas metalo oksidu, tokiu pat, kaip garso ir vaizdo kasetėse. Šio disko, šiek tiek panašaus į lanksčią patefono plokštelę, paviršiuje surašoma informacija. O kad būtų apsaugotas nuo mechaninių pažeidimų, 5.25 colio diskelis įdėtas į lankstų plastikinį voką, o 3.5 colio diskelis - į kietą plastmasinį.

Pats diskelio dydis dar nerodo, kiek *informacijos jame galima* saugoti. Diskelio talpumai skiriasi dėl jų gamybos skirtumų. Pačiuose pirmuosiuose diskeliuose informacija buvo saugoma tik vienoje pusėje (ant įpakavimo buvo žymima SS - Single Sided). Sugalvojus naudoti magnetinį paviršių ir saugoti informaciją abiejose diskelio pusėse, jo talpumas padidėjo dvigubai (ant įpakavimo žymima DS - Double Sided). Šiuo metu sutinkamos tiktai dvipusės disketės, o vienpuses galėtumėte rasti nebent asmeninininėse kolekcijose. Informacija diskelyje saugoma takeliuose, panašiai kaip muzikos įrašas patefono plokštelėje. Kuo arčiau vienas kito išdėstomi takeliai, tuo daugiau informacijos galima patalpinti ant diskelio paviršiaus. Bet jei įmagnetinamo paviršiaus dalelės stambesnės, tai takelių arčiau vienas kito išdėstyti negalima, nes informacija gretimuose takeliuose gali susilieti ir išsigadinti. Atstumas tarp takelių buvo mažinamas, gerinant įmagnetinamo sluoksnio kokybę ir kartu -diskelių įrenginius. Kuo smulkesnės metalo oksido dalelės diskelio paviršiuje, tuo tankiau į diskelį gali būti surašoma informacija. Ir jei daugelis galvoja, kad į diskelį galima be gailesčio sukišti daugiau informacijos, nei jis pritaikytas saugoti, tai be nuostolių taip nebus galima padaryti.

Diskelių talpumas nurodomas takelių tankumu colyje (TPI- tracks per inch).
Pirmuosiuose 5.25 colio diskeliuose takelių tankumas buvo 24 TPI ir toks standartas buvo pavadintas Single-Density (SD) - "viengubas tankumas". Tokiame diskelyje, pagal standartą, buvo galima saugoti 180 KB (kilobaitų), arba 160 KB (dėl mažesnio sektorių skaičiaus) informacijos. Dabar tai atrodo labai nedaug, bet tuo metu buvo dideliu technikos pasiekimu. Toliau visi standartai ir jų pavadinimai buvo kartotiniai pirmajam. Tolesnis 5.25 colio diskelių standartas - Double Density (DD), "dvigubas tankumas". Tokiame diskelyje buvo galima saugoti jau 360 KB (48 TPI) informacijos. Šiek tiek vėliau, siekiant sumažinti diskelio dydį, buvo pagaminti 3.5 colio diskeliai. Pirmasis šių diskelių standartas - "dvigubas tankumas", ir tilpo jame 720 KB (135 TPI) informacijos. Ir, turbūt, ilgiausiai besilaikantis standartas - "Keturgubo tankumo" arba "Didelio tankumo" (Quad Density, High Density - HD). Šio dabar naudojamo standarto diskeliuose galima saugoti: 5.25 colio diskelyje-1.2 MB (96 TPI), o 3.5 colio diskelyje 1.44 MB (135 TPI) informacijos. Beje, 5.25 colio diskelių istorija čia ir baigiasi, jie jau praktiškai nebenaudojami ir įrenginiai jiems nebegaminami.
Nuo to laiko lankstūs diskeliai tapo, turbūt, mažiausiai patobulinta kompiuterio dalimi. Dar vienas bandymas tobulinti 3.5 colio diskelius buvo "Ypač didelio tankumo" (Extra High Density, 192 TPI) standartas. Pagal jį, 3.5 colio diskelyje galima saugoti 2.88 MB informacijos. Tačiau šis standartas neprigijo.
Ką reiškia lankščių diskelių talpumo standartas? Jis reiškia, kad gamintojas, laikęsi tam tikrų gamybos normų ir garantuoja, kad jo pagamintuose diskeliuose galima SAUGIAI saugoti tiek informacijos, kiek nurodo standartas. Standartas - SD, DD ar HD - nurodantis, kokiam informacijos talpumui šie diskeliai skirti, visada žymimas ant diskelių pakuotės ir ant pačių diskelių. O "nesaugiai" saugoti informaciją nusprendžiate jūs patys, nepaisydami standarto. Yra sukurtų priemonių, leidžiančių mažesnio talpumo diskeliuose sutalpinti daugiau informacijos, pavyzdžiui 360 KB DD diskete je saugoti 720 KB informacijos. Bet naudodami šias "šundaktariškas" priemones, jūs patys kelis kart padidinate tikimybę prarasti savo informaciją. Nuo to, kad į diskelį sukišite daugiau informacijos, jis nepasidarys talpesnis. Tad gal vis tik geriau būtų laikytis standartų.

Jei turite diskelių, bet nerandate jų įpakavimo ir nežinote, kokio jie talpumo, yra keletas būdų, kaip tai nustatyti. 5.25 colio diskeliai skiriasi tokiais požymiais: 360 KB (DD) diskelis apie vidinę kiaurymę beveik visada turi siaurą pastorintą tamsesnės ar šviesesnės spalvos žiedą, o 1.2 MB diskelis tokio žiedo neturi. 3.5 colio diskeliai skiriasi taip: 1.44 MB diskelis turi dvi keturkampes kiaurymes abiejose pusėse, o 720 KB diskelis - tik vieną.

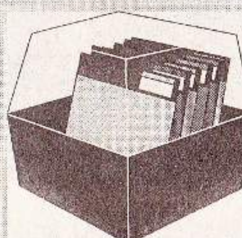
Lankščių diskelių skaitymo-rašymo įrenginiai taip pat yra pagaminti pagal diskelių standartus - dydį ir talpumą. Talpesniems diskeliams pritaikyti įrenginiai tinka ir mažiau talpesniems senesnio standarto diskeliams. Todėl vartotojas, turėdamas naujesnį skaitymo-rašymo įrenginį, gali naudoti ir *turimus senesnius* diskelius. Dabar gaminami ir parduodami tik talpesnių diskelių įrenginiai. Dar galite gauti pirkti dėvėtų 5.25 colio dydžio 1.2 MB talpos diskeliams skirtų įrenginių. O į visus, dabar parduodamus, kompiuterius dedami 3.5 colio dydžio 1.44 MB talpos įrenginiai.



Kad nesugadintumėte pačio diskelio, jame esančios informacijos ir įrenginio, dėkite jį į įrenginį be jėgos. 5.25 colio diskeliai į įrenginį visada dedami gerąja puse (be klijuotų skilčių) į durelių svirtelę (į viršų), o 3.5 colio diskeliai - blogąja puse (kur matosi metalinis diskas centre) į išėmimo mygtuką. Įdėjus į įrenginį 5.25 colio diskelį, reikia nuleisti fiksavimo svirtelę. Tik tada įrenginys bus pasiruošęs darbui. 3.5 colio diskelis, dedamas į įrenginį, užsifiksuoja pats. Jei diskelis lenda sunkiai, nenaudokite jėgos ir įsitikinkite, kad dedate gera puse. Jei persistengsite, diskelis įrenginyje gali užstrigti, padarydamas daugiau bėdų.

Įrenginyje informacija nuskaitoma sukantis diskeliui. Apie besisukantį diskelį ir užimtą įrenginį praneša deganti lemputė įrenginyje. Tuo metu diskelio negalima išiminėti iš įrenginio, o reikia palaukti, kol įrenginys nustos dirbęs ir diskelis nebesisuks. Užgęsusi įrenginio lemputė reikš sustojusį diskelį ir jį galėsite išimti. 5.25 colio diskelis išimamas pakeliant fiksavimo svirtelę, o 3.5 colio - paspaudžiant atšokusį fiksavimo mygtuką. Jei kreipiatės į diskelį, bet pamiršote jį įstatyti į įrenginį, geriau nepulkite jo dėti įrenginiui veikiant, o palaukite, kol įrenginys pats supras, kad diskelio nėra ir sustos.

Prieš naudojimą diskeliai privalo būti formatuojami. Formatavimo metu diskelio magnetinis paviršius sužymimas takeliais (koncentrinias apskritimais) ir sektoriais.



Kiekviena tokia dalelė, apribrėžta takeliu ir sektoriumi, yra skirta informacijai saugoti. Tai panašu į automatines saugyklas geležinkelio stotyse: daug sunumeruotų dėžučių. Jei dėžutės nebūtų numeruotos, nebūtų įmanoma rasti savo paliktus daiktus. Diskeliai formatuojami arba operacinės sistemos (pvz. DOS) komanda format, arba kitų pagalbinių programų pagelba.

Komanda FORMAT:
5.25 colio 1.2 MB talpumo įrenginiu formatuojant 1.2 MB (HD) diskelį: format a:
5.25 colio 1.2 MB talpumo įrenginiu formatuojant 360 KB (DD) diskelį: format a: /f:360
3.5 colio 1.44 MB talpumo įrenginiu formatuojant 1.44 MB (HD) diskelį: format a:
3.5 colio 1.44 MB talpumo įrenginiu formatuojant 720 KB (DD) diskelį format a: /f:720
Vietoje "a:" gali būti "b:", priklausomai nuo to, kokiame įrenginyje a: ar b: yra formatuojamas diskelis.

Kitos formatavimo programos- sformat, pctools, ir kt.- turi meniu, kur vartotojas gali pasirinkti parametrus- tokius, kaip įrenginio vardą ir talpumą formatavimui ir formatavimo būdą. Dažniausiai siūlomi formatavimo būdai:
DOS - suformatuoja kaip operacinė sistema, besąlygiškai.
SAFE - suformatuoja, išsaugant informaciją, pagal kurią galima diskelį "atfomatuoti".
QUICK - greitas formatavimo būdas. Naudojamas tuštiems suformatuotiems diskeliams greitai performatuoti (o gal tik patikrinti?).
Windows 3.x aplinkoje diskelių formatavimo komandos yra File Manager meniu Disk. Windows 95 diskelių formatavimo komandą rasite atsistoję ant diskelio ikonos, pavyzdžiui My Computer ar Windows Explorer lange, ir paspaudę dešinį "palytės" klavišą.
Atsiminkite, kad bet koks formatavimas ištrins diskelyje tuo metu esančią informaciją.
Nauji diskeliai dažniausiai jau bus suformatuoti. Tai nereiškia, kad tuo formatavimu galite visiškai pasitikėti, nes jūsų kompiuteris gali gamyklinį formatavimą "matyti" kitaip. Geriausia, jei turėtumėte laiko ir diskelį dar kartą suformatuotumėte savo kompiuterio įrenginiu.

Keletas patarimų:
Jei diskelis nenori formatuotis, galima bandyti taikyti komandos raktą /u (Unconditional): FORMAT A: /u. *Ši komanda liepia formatuojančiam* įrenginiui kuo mažiau kreipti dėmesį į klaidas. Kartais taip galime suformatuoti "užsispyrusį" diskelį. Bet jei formatavimo pradžioje pranešama apie klaidą "Bad sector 0", tai jau niekas nebepadės, nebent ... labai stiprus magnetas (bet ne visiems patariame tai bandyti).

Suformatuotame diskelyje kompiuteris gali saugoti informaciją. Informacija saugoma skiltelėse, kurios adresuojamos takeliu ir sektoriumi. Visai taip, kaip namai bet kurioje gatvėje. Čia vartotojui laisvė veikti baigiasi. Kompiuteris pats atsimena, į kurią skiltį ką jis padeda, ir gavęs komandą nuskaityti informaciją, pats ją ir suranda. Beje, informacija diskelyje saugoma nelabai nuosekliai.

Kartais vienur įrašyto diskelio, negalite nuskaityti kitame kompiuteryje. Tai greičiausiai gali būti dėl diskelių įrenginio. Gal įrenginys ne visai tiksliai sureguliuotas, o gal jame tiek daug dulkių, kad nepavyksta rasti reikiamo takelio. Įrenginio jums niekas nesureguliuos, nes tam reikalinga speciali įranga, kurios Lietuvoje nėra, o dulkes geriau tegul išvalo specialistai.

Jei įrenginys ilgokai sukasi, o po kurio laiko pasako, kad diskelio nerado, arba tik pradėjęs skaityti praneša apie klaidą, neskubėkite diskelio išmesti. Pirmiausiai pabandykite nuskaityti diskelį kitame kompiuteryje. Jei tai pavyks, tai perrašykite tuo kompiuteriu disketės informaciją į jo kietą diską, o po to vėl atgal į disketę. Po to pabandykite vėl informaciją nuskaityti pirmuoju kompiuteriu. Gal pavyks.

Jei nuskaitant informaciją iš diskelio, kompiuteris duoda klaidos pranešimą apie nerastą sektorių "Retary, Abort, Fail?" (Dar kartą bandyti, Nutraukti, Ignoruoti), verta bandyti tęsti toliau su komanda Retry. Kartais kompiuteriui gali pavykti nuskaityti informaciją ir iš antro karto, ir iš trečio, ir....iš dešimto. Bet jeigu suprasite, kad jūsų bandymai tampa beviltiškais, geriau nebevarkite. Iš tokio diskelio informacijos be nuostolio "ištraukti" jau nebus galima.

Diskeliai sensta. Metalo oksido dalelės, kuriomis padengiamas diskelio sluoksnis, su laiku praradinėja savo įmagnetinimo savybes. Vyksta savaiminis išsimagnetinimas, kurio metu suyra diskelyje esanti informacija apie takelius ir sektorius ir diskelyje įrašyta informacija prarandama. Labai patartina kas kurį laiką informaciją iš diskelių persikopijuoti į kompiuterio kietą diską, diskelį iš naujo suformatuoti ir vėl atgal surašyti jį jame buvusią informaciją. Jei diskeliai buvo nauji ir pagaminti bent jau girdėtoje firmoje, tai tokią procedūrą gal užtektų atlikti vieną kartą metuose. O jei diskeliai senesni ar pagaminti neaišku kur, tai padirbėti reiktų triskart dažniau. Kuo senesnis diskelis, tuo dažniau jį turime prisiminti. Kai informacija iš diskelio pradeda dinginėti gana dažnai, tai geriau tokio diskelio nebenaudoti. Jis jau atitarnavo savo amžių.

Naujasis diskelių standartas LS-120
LS-120 - tai rimtas žingsnis technologijoje, nes šio standarto diskeliai turbūt taps įprastinių 3.5 colio diskelių nauja karta. Šį standartą, pelniusį susidomėjimą tarp kompiuterių ir informacijos laikmenų gamintojų, išrado firma 3M. LS-120 standarto diskelis iš išorės mažai skiriasi nuo įprasto 3.5 colio diskelio, bet talpina 120 MB informacijos, t.y. 80 kartų daugiau, negu standartiniame 3.5 colio HD standarto lanksčiame diskelyje, o informacija įrašoma ir nuskaitoma beveik 5 kartus greičiau. Be to, LS-120 technologija turi galimybių dar padidinti diskelių talpumą. Šio standarto įrenginiai skaito ir rašo informaciją į DD (720 KB), HD (1.44 MB) ir LS-120 standarto diskelius. Taip išsaugomi vartotojų turimi archyvai lanksčiuose diskeliuose, be to, lieka galimybė keistis informacija disketėmis su kitais vartotojais. Ir tai atlieka vienas ir tas pats įrenginys! Naujo tipo LS-120 diskeliuose naudojamas optinis informacijos registravimo takelis (servo technologija), leidžiantis padidinti informacijos surašymo tankumą nuo 135 takelių colyje (TPI) iki 2490 takelių colyje (TPI). Planuojama, kad ateity įrenginys taps populiariu tarp kompiuterių gamintojų. Taip pat bus sukonstruotas kompaktiškas įrenginio modelis, skirtas nešiojamiems kompiuteriams. Kuriami galimi įrenginio prijungimai, naudojant PCMCIA magistralę ir per lygiagretų portą. Šiandien toks įrenginys jau įmontuotas Compaq Desk Pro™ kompiuterių serijoje. Šią technologiją remia firmos Qompaq, O.R Technology, Siemens Nixdorf, Exabyte, Imation (3M padalinys), Maxell, Mitsubishi, Panasonic ir daugelis kitų.
Tačiau nors įrenginio išvaizda beveik nesiskiria nuo įprastų 3.5 colio įrenginių ir jis suderinamas su ankstesniais lanksčių diskų standartais, jis nevisada gali būti naudojamas senųjų įrenginių pakeitimui, nes, padidėjus nuskaitomos informacijos kiekiui, jam valdyti naudojamas IDE (kaip kietų diskų), o ne lanksčių diskų (floppy) interfeisas. Kompiuterio BIOS sistema taip pat turi būti patobulinta, kad pripažintų šį įrenginį, ypač jei jis yra pirmasis, iš kurio kraunamas kompiuteris. Nors jau dabar pagrindinės pasaulio firmos, kuriančios BIOS sistemas- AMI, Award, Phoenix - paskelbusios, kad jų BIOS sistemos palaikys šį standartą.

LS-120 technologija leidžia naudoti greitus patogaus formato 120 MB talpos diskelius, taip pat išlaikant suderinamumą su senesniais Double Density (DD) ir High Density (HD) lanksčių diskelių standartais.

LS-120 techninės charakteristikos:

Talpumas	120 MB;
Sukimosi greitis	720 Aps/min;

Informacijos perdavimo greitis iki 665 KB/s.

Formato duomenys:

Baitų sektoriuje	512;
Sektorių takelyje	51-92;
Zonų pusėje	55;
Duomenų takelių pusėje	1736;
Servo takelių	900.

ŠIANDIEN IR VAKAR..

Šiandieniniai kompiuterių žaidimai yra visais atžvilgiais labai geri. Ypač jei prisiminsime praeitį prieš 4–5 metus, – juk tuomet sukurtų nei grafika, nei garsas neprilygsta dabartiniams... O ir kam lyginti? Kartais net iškyla klausimas: na, nejaugi tu žaistum tą „WarCraft", jei ne 32 bitų garso korta? O kas toliau? O toliau – siužetai ir toks smagus dalykėlis, vadinamas įdomumu. Žinoma, tai labai subjektyvu (kokiais 85%, o gal net ir daugiau). Tai štai. Turėtume pasakyti, kad anksčiau

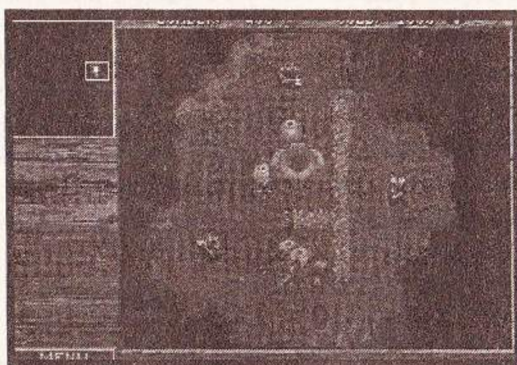


(sakysim, tada, kai „dvejetukas" buvo baisi prabanga) siužetai ir pagrindinės kompiuterių žaidimų idėjos buvo labiau apgalvoti, įvairesni ir įdomesni. Tik čia nepradėkite ginčytis. Visų pirma, prisiminkime, kokie gi buvo tie siužetai. Taip, žiūrėk, noras neigti kažkur išgaravo. Taigi, tais senais laikais, kai grafika buvo kreiva, o garsas – prastas, kuo gi buvo galima pradžiuginti žaidėją? Taip taip, kaip tik tuo. Nuo ko gi pradėti?.. Kad ir nuo „Mech Warrior! Mes kalbame ne apie „Mech Warrior2" (žaidimas neblogas, tačiau gal truputį „pavargęs"), o apie pirmąją žaidimo dalį. Jei prisimenate, užduočių vykdymas „MW" nebuvo tikslas, o tik kelias trokštamo tikslo link. Pagrindinė žaidimo užduotis – atrasti dingusią šeimą. Todėl teko išmėginti jėgas nuotykiniuose galvosūkiuose – baruose pasišnekėti su visais reikalingais žmonėmis, išsiaiškinti įvairiausių planetų koordinates, skaityti laikraščius ir visokiais kitokiais būdais rinkti informaciją. Tačiau kas gi su tavimi kalbės, jei kišenėse vėjai švilpia? Todėl daugelis tylėjo kaip tardomi partizanai... Bet kai kuriuos „partizanus" buvo galima prakalbinti sumokėjus. Trumpiau tariant, norint ko nors pasiekti, reikalingi pinigai, padėtis ir t. t.

Kelias į sėkmę pavojingas ir sunkus. Keliaudamas po Galaktiką, herojus su džiaugsmu tarnauja bet kam – vykdo įvairias užduotis. Tokiu būdu iš vienų gauna užmokestį ir tampa mirtinu kitų priešu. Prieš misijos pradžią buvo galima derėtis dėl užmokesčio sėkmės atveju. Už honorarus galėjai nusipirkti naujų robotų, surinkti komandą. Sustiprėjus galima vykdyti jau sudėtingesnes misijas, vadinasi, ir atpildas bus kur kas didesnis. Ir tik po visko pagaliau vykdai pagrindinę užduotį.

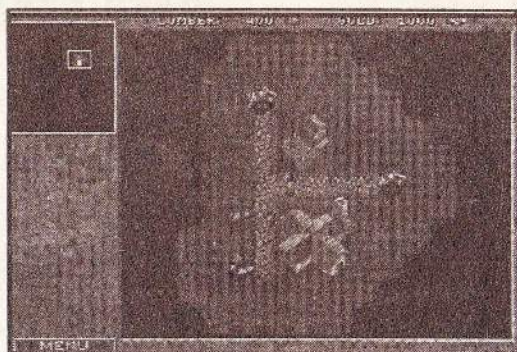
Na, kaip? Argi Jūs galėtumėte surasti ką nors panašaus, sukurtą per pastaruosius porą metų? Nuotykiniai galvosūkių žaidimai? Taip, tokių yra. Simuliatorių – kaip žvaigždžių danguje, tačiau kol kas dar niekam nešovė į galvą surizikuoti ir sujungti šiuos žanrus viename žaidime.

Eikime toliau. „BATTLE TECH". Čia tai tikrai beprotiškas siužetas! Herojus mokosi karinio roboto piloto specialybės. Tačiau problema – ir vėl pinigai. Kiekviename mieste daug parduotuvių, merija, muziejai ir bankas... Apie banką – atskira kalba. Čionai galite pasidėti savo pinigėlius (yra trys rizikos laipsniai). Tačiau teks rinktis: patikimi ir palyginti maži ar be galo dideli procentai ir – jokių garantijų. Taigi herojus mokosi ir kartu stengiasi uždirbti pinigų. Staiga miestą užpuola ir suniokoja priešai. Žaidėjo tikslas – atrasti slaptą naikintuvą, kuris padėtų susprogdinti pagrindinę priešo bazę. Taip prasideda kelionė po begalinį žemėlapį. Herojus bendrauja su visais, užsuka į kitus miestus. Pagaliau jis surenka komandą ir kaunasi su priešo robotais (ši kova ne dinamiška, o strateginė). Nugalėtojai gali pasiimti į nelaisvę robotą ir artimiausiame mieste jį suremontuoti. Kiekvieną „geležinį" galima „papuošti" įvairiausiais ginklais. Tačiau ne tik



tai yra įdomu. Turint pinigų, galima arba dalyvauti gladiatorių kautynėse arenoje, arba vėl nunešti juos į banką, arba, prisiminus senus gerus laikus, tęsti mokslus, nes bet kuris kolektyvo narys turi ne tik charakterį, bet ir tam tikrų sugebėjimų, kuriuos pravartu tobulinti.. Ar dabar yra daug žaidimų, kur taip puikiai dera strategija, RPG ir nuotykiniai galvosūkiai? Tokių išvis nėra! Nors jau praėjo septyneri metai.

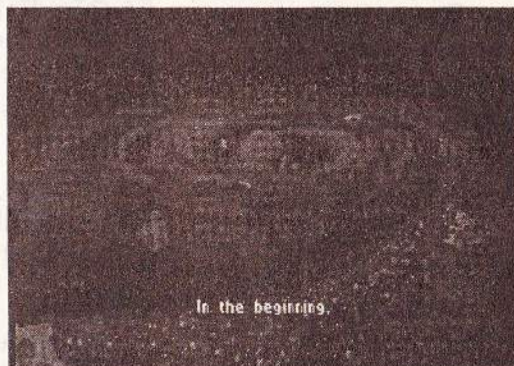
O dabar pakalbėkime apie



demokratiškesnius žanrus.

„DEATH TRACK". Šis žaidimas, nors ir buvo pirmasis, tačiau iki šiol lieka geriausias. Kodėl? Į klausimą atsakysime klausimu: kas tokio tipo žaidimuose svarbiausia? Pasirinkimo laisvė. „DEATH TRACK" Jūs ne tik galite išsirinkti savo mašiną, bet ir uždirbtus pinigus panaudoti įvairiausiems ginklams (net 30 skirtingų pavadinimų) pirkti. Arba įsigyti kokią nors mašinos detalę. Tokio didelio pasirinkimo dar nebuvo nė viename panašiame žaidime („HI-OCTANE" buvo vos kelios ginklų rūšys ir visiškai nieko mašinai modernizuoti...).

O kokių kartais kildavo idėjų! Pavyzdžiui, „MAD TV" žaidėjas yra vieno televizijos kanalo menedžeris. Jis gali pirkti filmus, kurti savo televizijos laidas, įsigyti naujų transliacijos antenų įvairiuose šalies taškuose. Taip didinama kanalo auditorija. Tačiau ne toks pagrindinis žaidimo tikslas. Kur kas svarbiau – pelnyti nuostabiosios reporterės meilę. Jūs galite pirkti jai dovanas, kviesti į savo laidas. Yra ir konkurentų – kitų kanalų menedžerių, kurie taip pat



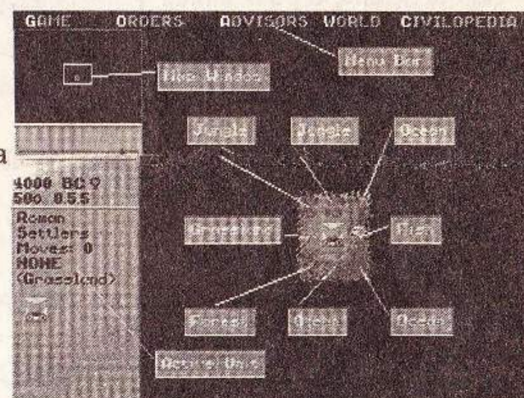
nusižiūrėjo Jūsų reporterę. Kurį ji pasirinks, žinoma, priklauso to, kurio kanalas bus geresnis.

O gal norėtumėte tapti... daktaru žudiku? Tikrai norite? Prašau – „LIFE AND DEATH". Žaidėjas, t. y. daktaras, sutinka pačių įvairiausių pacientų. Visų pirma, reikia nustatyti diagnozę (žinoma, geriau, jei ji bus teisinga), po to – gydymas. Sakysime, jei ligoniui apendicitas, teks daryti operaciją. Operacija (labai smulkiai, numatyta viskas!) – toks dalykas: vienas netikslus judesys ir – baigta... Jūsų nenubaus, tik paprasčiausiai išaiškins, kur buvo padaryta klaida. Po to vėl keliausite „gydyti".

„STREET ROD" žaidėjams buvo siūloma aplenkti kažkokius „kelių karalius" – žavią porelę, keliaujančią žibančiu juodu „korvetu". Žinoma, ne ta griuvena, kurią nusipirkote per paskutiniąsias atostogas. Norėdami gauti tikrai gerą mašiną (o tam reikia pinigų), turite lažintis su kitais vairuotojais ir aplenkti juos trumpose arba ilgose distancijose. Aišku, nugalėtojas gauna viską. Niekas nedraudžia lažintis net iš mašinos... Be to, mašinas galima tobulinti ir dažyti kokiomis tik širdis geidžia spalvomis ar apklijuoti egzotiškais lipdukais.

„JONES IN THE FAST LANE". Šio žaidimo siužetas labai gyvenimiškas (o tai, sutikite, tikrai patrauklu). Jūsų tikslas – per pusmetį gauti tam tikrą išsimokslinimo laipsnį ir padorias pareigas. Trumpiau tariant, reikia „išeiti į žmones"... Čia atkurtas ištisas miestas: yra užkandinė „Makdonaldas", bankas, fabrikai, universitetas ir parduotuvės... Jūs turite paskirstyti savo laiką taip, kad suspėtumėte visur... Reikia vaikščioti į darbą ir mokytis. Be abejo, mokslas nemažai kainuoja, tačiau neturėdami reikiamo diplomo, gero darbo nesurasite. Taigi, kuo didesnis mokslinčius būsite, tuo puikesnę karjerą padarysite (o kas tai yra karjera? Žinoma, gerovė – ir tai labai gerai atsispindi žaidime). Beje, negalima pamiršti maisto! Kelias dienas nepavalgęs, žaidėjas gali atsidurti ligoninėje...

Tačiau didžiausių scenarijaus aukštumų pasiekė politinis žaidimas „FLOOR 13". Jūs esate prezidentas. Ne už kalnų rinkimai. Kažkokia organizacija mėgina jus diskredituoti, tačiau ir Jūs nesate visiškai bejėgis: reikia kuo skubiau susekti ir išsiaiškinti, kas slypi po visomis šiomis niekšybėmis bei kam visa tai naudinga. Manote, kad pralaimėsite? Betgi nepamirškite, kad herojaus galimybės išties atitinka užimamą postą – galite griebtis daug ko: dezinformacijos, kratų, žmogžudysčių, areštų, persekiojimų, kankinimų... Trumpiau tariant, atėjau, išaiškinau, sunaikinau... Beje, tai toli gražu ne nuotykių galvosūkis, o valdymo žaidimas su politine potekste! Ir jokiu būdu negalima pamiršti interaktyvinių žaidimų-filmų. Na, kad ir Deivido Vulfo (David Wolf) „SECRET AGENT" („Slaptasis agentas"). Žinoma, čia nėra įmantraus video, tačiau tokia veiksmų įvairove daugiau joks žaidimas negalėtų pasigirti. Jūs skraidote skraidykle, važinėjate karine mašina, šokinėjate parašiutu ir net... pilotuojate tikrą naikintuvą! Be to, visi šie simuliatoriai sukurti trimate ir tikrai neprasta grafika. Filmą sudaro statiški paveikslėliai-nuotraukos su užrašais. Vienam vaizdeliui pasibaigus, Jūs perimate visą valdymą. „SECRET AGENT" siužetas nepriekaištingas, o filmavosi čia tikri aktoriai. Todėl



daugelis šį žaidimą lygina su filmo peržiūra. Tačiau nepamirškite, kad „SECRET AGENT" sukurtas tuo metu, kai apie „multimedia" niekas nė girdėti negirdėjo.

Beliko paminėti paskutinį temos posūkį: tam laikotarpiui priklausė įdomiausi (jei kalbėsime apie siužetus) beveik visų šių dienų žaidimų industrijos lyderių kūriniai. Pavyzdžiui, MICROPROSE: „CIVILIZATION," „PIRATES", „RAILROAD TYCOON"... Vėliau ši kompanija žengė labai teisingą žingsnį: visus šiuos žaidimus išleido kokybiškiau. Tačiau jokių naujų minčių ir siužetų mes iš jų taip ir nesulaukėme. Įdomu, kodėl?..



Konkurso Nr.1 linksmybės

*** *** ***

Užeina ežiukas SONIKAS į vaistinę ir klausia vaistininko:

– Ar kompiuterinių diskelių turite?

Supykęs vaistininkas paaiškina, kad vaistinėje kompiuteriniais diskeliais neprekiaujama, tačiau SONIKAS neatstoja:

– Prašyčiau kompiuterinių diskelių.

Vaistininkas išgrūda SONIKĄ lauk, o pastarasis vėl sugrįžta:

– Kompiuterinių diskelių turite?

Tuomet vaistininkas taria ežiukui:

– Tamsta pats atsistok į mano vietą ir suprasi, ką tai reiškia.

– Na gerai, – atsakė SONIKAS – gal bent receptą diskeliams turite?

(X...)

*** *** ***

*** *** ***

Kalbasi du vaikinai apie žaidimus.
Vienas sako:
– Turiu žaidimą DOOM'as (dūmas).
Čia priėjo Kindziulis ir tarė:
– Nėra namų be dūmų!

(Giedrius iš Kauno)

*** *** ***

Susitinka du jaunieji kompiuteristai.
Vienas skundžiasi:
– Nusipirkau CD ir neina.
– Palauk! Per kur tu jį leidi? – Klausia antrasis.
– Žinoma per CD grotuvą.

(Andrius iš Kauno)

*** *** ***

PAGALBOS TARNYBA

SEGA MEGA DRIVE

COOL SPOT

Stadijų perjungimas. Įjunkite pauzę ir paspauskite tokią kombinaciją: **ABC BAC ABC BAC.**

ASTERX

(Slaptažodžiai)

2. INSULA; 3. CONDOR; 4. VIENNA; 5. AVALON; 6. DULCIS.

B.O.B.

Surinkę kodą **0900000**, žaidimą pradėsite su visomis ginklų rūšimis.

SPLATTERHOUSE 3

(lygių kodai)

1. REISON; 2. NAIGER; 3. TEKROH; 4. RUATNC; 5. PHENIX.

PRINCE OF PERSIA

Žaidime 17 lygių, 13 jų turi slaptažodžius, o paskutinius 4 turite praeiti vienu kartu:

2. QYZUSR; 3. QYZHRM; 4. QYZUPH; 5. QYZEEK; 6. QYZRCF; 7. QYZEBA; 8. QYZRZU; 9. QYZEYP; 10. QYZRWK; 11.QYZEVF; 12. QYZLZP; 13. BJKJIV.

Visi slaptažodžiai išskyrus 13-tą, palieka 60 min. laisvo laiko, o paskutinysis – 59 min.

TAZMANIA

Pirmame etape ant trečiojo geizerio, nuo kurio reikia nušokti ant viršutinės platformos, šokite kaip galima aukščiau į dešinę po platforma. Ten yra kita, paslėptoji, platforma, ant kurios guli daug prizų.

SHINOBI 3

Pirmame lygyje, pasikeliant linu galima patekti į slaptąjį kambarį su magija.
Antrojoje perkėloje taip pat galima patekti į tokį kambarį, tik jame guli ne magija, o gyvybė.

FATAL FURY 2

Specialūs super smūgiai įmanomi tuomet, kai Jūsų kovotojo „rodyklė" tampa raudona nuo praleistų smūgių. Visi jie atliekami paeiliui spaudžiant džioistiko rodykles.

JOE:
➔←↙↓↘➔ kartu su smūgiu ranka.

TERRY, BILLY, BLOOD:
➔↘↓↙←↙↓↘➔ kartu su smūgiu ranka.

MAI, AXEL, BIG BEAR, KRALISER: ➔↘↓↘➔ kartu su smūgiu ranka.

KIM: ➔↘↓↙←↙↓↘➔ kartu su smūgiu koja.

TINY TOON ADVENTURES ACME ALL-STARS

Futbolas-1: antis, Maksas Montana, Elmira, Basteris;
Montana-reslingas: Elmira, zuikis, kiaulė, antis;
Krepšinis-2: zuikis, Basteris, Maksas Montana, Elmira;
Futbolas-2: Basteris, kiaulė, antis, Maksas Montana;
Bėgimas: Elmira, antis, zuikis, kiaulė;
Krepšinis-3: antis, Elmira, kiaulė, zuikis;
Boulingas: Maksas Montana, antis, Elmira, Basteris;
Futbolas-3: kiaulė, zuikis, Basteris, Maksas Montana.

FURY 3

TRYMEON – „dievo" režimas;
GIVITIUP – visi ginklai;
URDUSTD – turbo;
JUMPNIT – perėjimas į kitą lygį;
WORMITx – perėjimas į x lygį;
PACKIN1 – šoviniai servo lazeriui;
PACKIN2 – šoviniai izokinetinei patrankai;
PACKIN3 – šoviniai greitai šaudančiam lazeriui;
PACKIN4 – šoviniai DOM;
PACKIN5 – šoviniai Viper;
PACKIN6 – šoviniai Baryon;
PACKIN7 – šoviniai super bombai;

HEXEN

BUTCHER – užmušti visus pabaisas;
CASPER – ėjimas kiaurai sienas;
CLUMBED – 100% sveikatos;
DELIVERANCE – žaidėjo pavertimas kiaule;
INDIANA – visi daiktai;
LOCKSMITH – visi raktai;
MAPSCO – žemėlapio režimas;
MARKEK – pamėginkite, tačiau savo atsakomybei!
NOISE – garsų sąrašas;
NRA – visi ginklai, šaudmenys ir šarvai;
SATAN – „Dievo" režimas;
SHADOWCASTERn – specialybės pakeitimas: **0–Fighter, 1–Cleric, 2–Mage.**
SHERLOCK – visos galvosūkio dalys;
VISITn – perėjimas į lygį n;
WHERE – koordinatės lygyje;
Kodai atjungiami sunkiausiame lygyje keliems žaidėjams.

TERMINATOR! THE FUTURE SHOCK

Slaptažodžio įvedimui žaidimo metu paspauskite <Alt>+<\>. Pasirodys <ENTER CODE:>, po kurio galima įvesti bet kuriuos kodus:

VERSION – versijos numeris;
VERSION(id) – versijos numeris ir tam tikra nelabai įdomi informacija;
HELLO – išveda <HELLO?>;
TURBO – „turbo" režimo įjungimas;
SUPERUZI – super uzis;
FIREPOWER – visi ginklai;
BANDAID – sveikatos/šarvų atstatymas;
NEXTMISION – sekanti misija;
COUNTERS – perstato skaičius kairėn, aukštyn.

HAVOC

Kodai įvedami po <Tab> klavišo paspaudimo:
AAA – grąžinti šaudmenis;
SSS – grąžinti skydą;
MMM – raketa reaguojanti į šilumą;
VVV – dar viena gyvybė.

BATMAN

Surinkite **JAMMMM** titulinìame ekrane ir Jūs tapsite nepažeidžiamas.
Galite praleisti lygius spausdami F10.

BART VS SPAVE MUTANTS

Surinkite **COWABUNGA**, kai bus pristatomas žaidimas (Simpsonai sėdi ant sofos) jei nori tapti nepažeidžiamas.

AFTERBURNER

Kai žaidžiate, surinkite **TOGETHER IN ELECTRONIC DREAMS**. Tada pamėginkite šiuos kodus:
< – lygiu žemyn;
> – lygiu aukštyn;
G – daugiau raketų;
T – mažiau raketų;
N – papildomos gyvybės.

(Marius iš Penevėžio)

SEGA MEGA DRIVE FIFA SOCCER 95

Reikia įeiti į options ir spausti šiuos kodus:
1. ABACAB;
2. BABBBBBBBB;
3. CCCBAAAB;
4. BBBBCB;
5. CABCCBAC;
6. BACBCC;
7. AAAAABBBBB;
8. AABBCCAA

Surinkus šiuos kodus, reikia spausti mygtuką A.

(Rimas Lavickas iš Akmenės raj., Vikšnių)

PANASONIC 3DO

CARTAIN QUAZAR

(lygių kodai)

1. BBBBBBBB; CCCCCCCC; BBAAAABB;
CCACBCBC – pirmasis fabrikas;
CCABACBC – antrasis fabrikas;
BABAABBA; ABCBCCAB – bazė;
BACACABA – dvaras;
2. ABABBABA; BBAABBAA; CCBCCACC;
3. AACBCABB; CCBBBBAA.

RETURN FIRE

EMAG; SHIT; JUST; GUNS; HTIW; YALP; TNOD.

DOOM

Visas žemėlapis iš karto – **LS RS A←←↑A C;**
Pilnas ekranas – **↑➔LS↑➔RS A←;**
Kiekvienas lygis – **LS↑C C RS↓A←←;**
Žemėlapyje viską parodyti – **LS RS RS ➔↑bb←RS.**
Visos kombinacijos daromos žemėlapio režime.

SEGA

SPOT GOES TO HOLLIWOOD

(lygių kodai)

1. PJ8ZYTIG; 2. KRIJLEZR; 3. ZXET4IJW; 4. PF8MVTZR; 5. DONA5A5W; 6. MBQZN3LY; 7. N6XVR5MD; 8. ONYFPS5Q; 9. 4PMK6H8P; 10. AMA7OLPS; 11. 48OXX6OS; 12. O266LVJN; 13. DQIZ7AIV.

FLASH BACK

(lygių kodai)

1. PIHEL; 2. BETSY; 3. PANCHO; 4. STUDIO; 5. TOHO; 6. AKANE; 7. INCBIN; 8. SYGNUS.

DOOM TROOPERS

(lygių kodai)

1. IMPERIAL; 2. DOOMLORO; 3. CYBERTOX.

(Tomas Maciulevičius)

SEGA MEGA DRIVE ROAD RASH

Bet kuriame žaidimo lygyje įeiti į **GAME OPTIONS** lentelę, o joje rasitre SET PASSWORD lentelę. Ten bus pateiktas kodas iš 8 ženklų. Užėję ant 6-ojo skaičiaus ar raidės, paspauskite 2 kartus žemyn, o ant 4-ojo – du kartus į viršų. Tokiu būdu gausite greičiausią slaptą motociklą **„WILD THING"** ir daug pinigų.

EARTWORM JIM

ŠOVINIŲ PRIPILDYMAS: žaidžiant paspauskite **START**, o po to surinkite **ABBBCACC.** Jei žaisdami paspausite **START**, o po to: **←+A B X A A B X A** ir **START**, tai prieš Jus atsiras lentelė, kurioje galėsite įsigyti nemirtingumą ir daug ką kito.

(Justinas iš Vilniaus)

8 BITŲ VIDEO

DRAKULA

Žaidimo pradžioje pastatykite strėliukę ant žodžio ***CONTROL*** ir vienu metu paspauskite ***A, B ir START.***
Pasigirs garsinis signalas, kuris praneš, kad nuo šios akimirkos esate nemirtingas.

TINY TOON 2

Norėdami padaryti gyvenimus begalinius, paspauskite vienu metu džioistiką ***aukštyn ir START!***

FLINSTONES 2. THE SURPRISE OF DINOSAUR PEAK

Mėgėjams papildyti energiją paspauskite džioistiką ***aukštyn ir START.*** Tik nerekomenduojame iš šio kodo tikėtis stebuklų, kai pateksite po riedančiu akmeniniu ratu – jis nužudo iš karto.

STREET FIGHTER 2010

Nrėdami perstatyti lygius arba susirėmimus, įstatykite antrajį džioistiką ir paspauskite strėlę į reikiamą pusę o po to paspauskite **A** arba **B.**

JUNGLE BOOK

Jei norite patekti į bonusinį lygį, reikia gauti kastuvą. Pirmajame lygyje jis yra pas vieną iš kabančių ir mėtančių riešutus bezdžionių.

ADDAMS FAMILY

Šiame kambaryje yra slapti kambariai: židinyje, prūde, ant stogo, spintoje ir palėpėje. Nepamirškite rinkti visus pinigus, nes žaidimo pabaigoje, norint patekti prie lobių, kišenėje reikia turėti vieną milijoną dolerių.

ADVENTURE ISLAND 3

Antrame lygyje, ledo pasaulyje, patekus į bonusinį lygį galėsite ant drakono perskristi į trečiąjį lygį.
Analogiškai iš penktojo lygio (apsnigto miško) galima peršokti į šeštąjį. taip Jūs išvengiate dvikovų su bosais.

SEGA SYNDICATE

(lygių kodai)

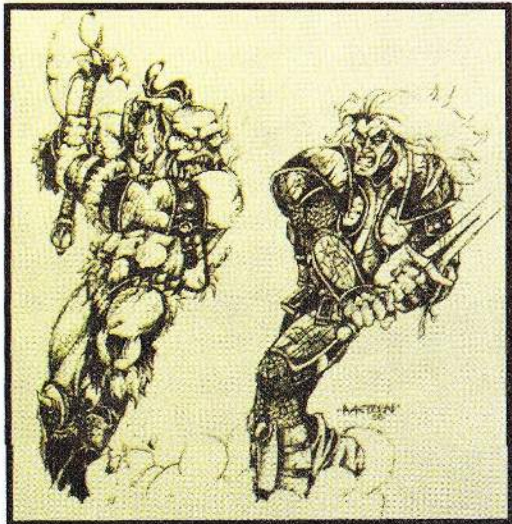
1.7MMKEYJO4;
2. 7WWGH22G5D;
3. 4FD4H78AOMH;
4. 44NOZHYG0021K;
5. 4RB1QPWJ0030K;
6. P4527BWJ0030K;
7. ZE7248XK0030V;
8. 7EZ2GXK0030Z;
9. FBGDWNRK00GF;
10. F6Z2KZMV0038M;
11. CZ537AMV0038ME;
12. CCN40AMV0038M6;
13. AT64GTMV0038M6T;
14. JPKYLMV003Q56T;
15. PHG6HRHTFZNW1J;
16. P986D5HTFZNW1JE;
17. NYY7XM6TFZNW1JE26;
18. NQQA05GAZZNW1JE2Q;
19. MDEBEAGAZZNW12Y2Q;
20. J62BMHG8XZNW12T6Q;
21. IXAC56G8XZNW12JEQ;
22. 15JJNBG8DFNW12JFR.

(Linas iš Gargždų)

WARCRAFT 2: TIDES OF DARKNESS
(BLIZZART)

(atkelta iš 2 puslapio)

nis pranašumas yra pagrindinis dalykas. Tiktai kai išsenka visos žaliavos (o tai padaryti pasiseka tikrai nedažnai), valstiečiai virsta atliekamomis burnomis. Be to, nereikia pamiršti, kad „WARCRAFT 2" jie nėra visiškai bejėgiai – 2–3 darbininkai, kartu užpuolę, laisvai gali nugalėti 1 priešo



karį.

Jei nuo pat pradžių turite neįtikėtinai daug resursų (būna tokių praturtintų žemėlapių), mūsų patarimas – iškart suraskite naują šachtą ir prie jos pastatykite antrą bazę. Nors galite gausinti ir valstiečius, ir statyti daug fermų, tačiau tai mažiau efektyvu. Kai kurie žaidėjai ypač stengiasi statyti lentpjūves ir laivų statyklas prie jūros, bet, mūsų požiūriu, tai neprotinga. Jei arti nieko gero nėra, – pavyzdžiui, esate saloje ir turite tik vieną šachtą, nebloga mintis bus čia pat pastatyti antrą pilį. Tai ganėtinai protingas žingsnis, nes šiuo atveju resursų eikvojimas bus kompensuotas dvigubu (!!) ekonomikos augimu. Ir šiaip jau patartina ankstyvajame etape pasistatyti antrą bazę. Pergalė, kaip žinome, kalama užnugaryje. Šiame žaidime resursai apsprendžia viską. Pačios aršiausios kovos įsižiebia dėl aukso kasyklų – neleiskite joms patekti į priešo rankas. Net jei esate geras strategas, priešas gali paprasčiausiai Jus užgožti skaičiumi.

Žaidžiant žemėlapyje, kur daug vandens, labai neblogai būtų anksčiau už priešą pasistatyti stiprų laivyną. Tuomet užblokuosite iš jūros ir atkirsite jį nuo šachtų, esančių kitose salose. Siųskite sunkiųjų karinių laivų eskadras link priešo krantų ir sunaikinkite visus pakrantės statinius. Tegul priešai sėdi savo sausumos gabalėlyje, o Jūs tuo metu ramiai siurbkite resursus iš ten, kur priešas negali Jūsų pasiekti. Galų gale, turėsite daugiau resursų, vadinasi, ir pranašumą kare. Tačiau priešas gali būti gudrus ir, kol dar nepastatyti galingi fortai, išsiųsti su transportu po vieną valstietį prie kiekvienos turimos šachtos arba tiesiog į kiekvieną salą (Jūs taip pat nepamirškite šio triuko). Dėl visa pikta, užėmę jūrą, nusiųskite baudžiamuosius sausumos būrius į visas potencialiai slaptas vietas, tam, kad pačioje pradinėje priešo ekonomikos vystymosi stadijoje galėtumėte ją sunaikinti.

Jei gavote sausumos žemėlapį, patartina didžiausią dėmesį skirti visoms galimoms šachtoms užimti (tai reiškia, kad prie kiekvienos iš jų reikia pastatyti po pilį arba pradėti kasinėjimus) ir kuo greičiau jas išsemti. Bet kuriuo atveju reikia žinoti, kur jos yra.

Kraštutiniausiu atveju (ši būtinybė iškyla retai, tačiau atsiminti tai reikia) nepamirškite, kad valstiečius galima sodinti į laivus ir siųsti prie šachtų ir miškų, atkirstų nuo Jūsų vandens kliūtimis. Tais pačiais laivais jie parsiveš rastas



gėrybes namo. Tačiau taip elgtis reikia tik jeigu negalima iš karto pastatyti ten pilies.

Dažnai, o ypač žaidimo pradžioje, atsitinka taip, kad Jūs siunčiate valstietį statyti kokį nors statinį, tačiau kol jis ten nuvyksta, statybos medžiagos nuplaukia kur nors kitur. Tuomet vargšelis paprasčiausiai stovės ir nieko neveiks, o Jūs manysite, kad laukiamas statinys tuoj atsiras. Tokių veltėdžių geriau nepalikti be priežiūros ir iš karto siųsti resursų gavybai.

Jei turite labai daug pinigų ir nebežinote, kur juos kišti, vienas geriausių būdų juos išleisti – pastatyti 6-8 barakus ir pradėti efektyviausią gamybą, paremiant ją visomis reikalingomis modernizacijomis arba, jei dar nepasiekėte visiško pranašumo jūroje, statykite laivus. Jūs net nepastebėsite, kaip pinigų likutis pavirs galybe reikalingų daiktų.

Pirmoji šachta paprastai greitai baigiasi, o žaidžiant galima praleisti šį svarbų įvykį. Likę be darbo darbininkai arba sustings vietoje, arba pradės aktyviai ruošti me-



dieną. Stebėkite savo šachtą ir laiku paskirstykite valstiečius arba į kitas šachtas, arba miškui ruošti.

Jei žaidimas vyksta jūroje, prasminga iš anksto išvežioti valstiečius į atskiras salas. Ateity jie galės ten pastatyti pilį arba kelis barakus, – žiūrint, kaip klostysis reikalai.

Visus statinius geriau statyti toliau nuo jūros kranto, kad nelauktai pralošus jūros mūšį, jų nesunaikintų priešo sunkioji laivyno artilerija.

Mūsų nugalėtojai:

Konkursas Nr.2 – beveik visi teisingai atspėjo iš kokio žaidimo buvo lėktuvo nuotrauka. Tai buvo „FALCON 4.0". Tačiau atsirado ir tokių, kurie atsakė, kad nuotrauka iš „F-22" arba „C C".

Šio konkurso nugalėtoju tapo (nugalėtojas išrinktas burtų keliu) Rimantas Murza iš Kauno. Jo prizas suvenyrinis FUJI fotoaparatas.

„KIBER ZONAI rūpi" anketa – pirmieji 10 atsiuntusių mums savo laiškus su anketomis gauna firmos SEGA ženkliukų rinkinius:

1. Kęstutis Balynas (12), Vilnius;
2. Andrius Vereikis (18), Kaunas;
3. Justinas Nainys (13), Vilnius;
4. Tomas Jakubauskas (14), Vilnius;
5. Michailas Nudel (13), Vilnius;
6. Aivaras Rimkūnas (15), Vilnius;
7. Romas Špilevskis (13), Vilnius;
8. Tomas Nacevičius (21), Kaunas;
9. Ričardas Čičiurka (16), Panevėžys;
10. Redas Vilimas (12), Kaunas.

CD žaidimą gauna (burtų keliu) Juozas Elinskas (23) iš Panevėžio raj., Raguvos, Užunevėžio km.

„KIBER ZONOS" skaitytojų penketuką tiksliausiai atspėjo Mindaugas Jankauskas (19) iš Klaipėdos. Jo prizas – CD žaidimas.

„KIBER ZONOS" skaitytojų penketukas:

1. TOMB RAIDER;
2. COMAND CINQUER: RED ALERT;
3. WARCRAFT 2;
4. QUAKE;
5. DUKE NUKEM 3D.



Konkursas!!!

Siųskite Jums patikusių žaidimų penketukus

1.
2.
3.
4.
5.

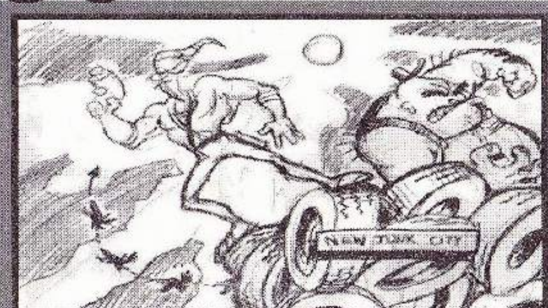
Vardas, pavardė..............................
Adresas..............................
Telefonas..............................
Amžius..............................

Konkursas Nr.1

Visi žinote anekdotų įvairiausiomis temomis. Jau atsirado anekdotų ir kompiuterinių žaidimų tema. Siųskite mums Jums žinomus anekdotus. Įdomiausieji laimės prizus (kompaktiniai diskai su žaidimais)



Konkursas Nr.2



Iš kokio žaidimo ši nuotrauka. Atsakymus reikia išsiųsti iki birželio 30-os dienos



KIBER ZONA

Leidėjas: R. Serva,
Redaktorius: R. Jakštas,
Maketavo: I. Jakštienė,
Skyrelis pradedantiesiems: A. Bulovas, G. Pipinė.
Spausdino "UAB Panevėžio litografija" Beržų 52g. Užs. Nr.
Laikraštis pradėtas leisti 1997m. sausio 1d.

RAŠYKITE MUMS:
LT. 2014
KIBER ZONA
el. paštas: @is.lt.